
año 4 / NÚMERO 39 /Abril 2012
games tribune
magazine
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PSP - vita - NINTENDO W
S - N3ds - PC
ANÁLISIS
street Fighter x Tekken
Angry Birds space
Twisted Metal
Mass Effect 3
syndicate
AVANCES
Medar of Honor warfighter
XCOM Enemy Unknown
Pandora's Tower
Dead or alive 5
N7
DESCÁRGANOS GRATIS
MASS EFFECT 3
briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm guiltybit.com

editorial

@gamestribune

NÚMERO 38 - ABRIL 2012

En abril, juegos mil

Si es que estamos muy mal acostumbrados. Tras un año tan extraordinario para la industria del videojuego como fue 2011, es normal que este principio de año nos resulte un poco anodino. Pero si uno echa la vista adelante, ve que el 2012 no pinta pero que nada mal...

Hace un mes recibíamos a la PS Vita, de la que seguiremos desglosando su catálogo de lanzamiento con aquellos análisis que no pudieron entrar en el número anterior. También analizaremos, para disfrute de los más hardcores del lugar, propuestas como Street Fighter X Tekken, o Twisted Metal , cuyos títulos son toda una declaración de intenciones.

En último lugar, pondremos a prueba las bondades y los vicios de Mass Effect 3, la entrega que sirve de desenlace final de la "space opera" de Bioware, que a tantos jugones nos ha tenido en vilo.

Pero que el presente no nos haga perder perspectiva, porque en los próximos meses también se avecinan novedades que os avanzamos: defenderemos nuestro mundo de los invasores de XCOM Enemy Unkown, y visitaremos un mundo alternativo con Pandora's Tower y esa magia que solo los JRPG de corte clásico saben transmitir.



Miguel Arán
Redactor GTM

GTM



ISSN 2014-4652



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
José Barberán Humanes
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Hernán Panessi
Octavio Morante
Daniel Meralho
Sergio Colina
José Miguel González

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Pedro Sánchez

COLABORAN
Tréveron
Roberto Pastor

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

Games Tribune Magazine es una publicación gratuita impulsada por la **Asociación Games Tribune Magazine**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º D, Pamplona, e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones, Grupo 1, Sección 1 y Número Nacional 594967.

HABITUALES

ESPECIALES







índice

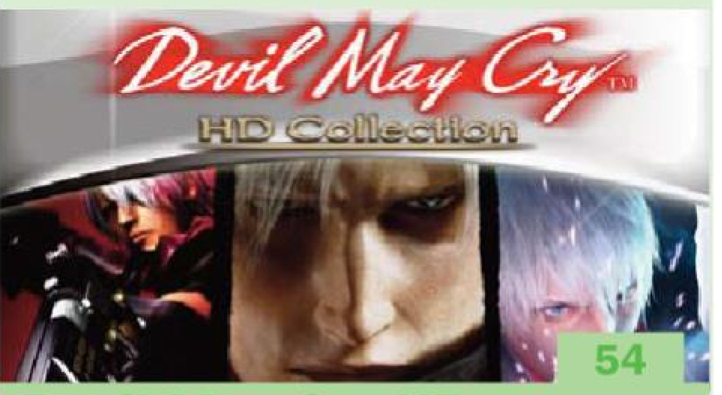
AVANCES

Ya llega

50

MoH Warfighter

Vuelve el Tier-1



54

Devil May Cry HD

Cazademonios en alta definición

ANÁLISIS

En Portada



72

Mass Effect 3

El fin de la trilogía


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Epic Mickey 2 llegará este septiembre y será multiplataforma

Uno de los grandes juegos que ha dado Wii en los últimos años va a tener continuación. El retorno de los dos héroes, subtítulo con el que conoceremos a esta secuela amplía sus horizontes, ya que deja de lado la exclusividad de Nintendo y llegará también a X360 y Playstation 3.

Entre las principales novedades que encontraremos destacan dos. La primera de ellas será la introducción de Oswald, el primer personaje que naciera de la mente de Walt Disney, y que usaremos en el modo cooperativo. Y la segunda es el remarcado concepto musical que quieren dotar sus creadores al juego. A través de una importante BSO iremos desentrañando el argumento de esta aventura.

Theatrhythm Final Fantasy llegará finalmente a Europa

Mucho se ha especulado sobre la salida o no de este curioso juego musical ambientado en el universo Final Fantasy. Después de varios tiras y aflojas, finalmente Square-Enix ha decidido traerlo, y el título será distribuido en nuestro país gracias a la mano de Koch Media.

Para los que aún no han oído hablar de él, se trata de un juego-homenaje que intenta recapitular los 25 años de la franquicia a través de las más de 70 cancions recopiladas. Theatrhythm nos trasladará a lugares ya visitados en la serie, desde un punto de vista menos trágico y claramente enfocado a los fans de la doble F.

Su salida está programada para este mismo verano y lo veremos en 3DS.

F1 2012 tendrá nueva entrega este año

Codemasters sigue su camino en su particular búsqueda para ofrecer el juego definitivo de carreras de F1. Tras dos intentos que han pasado sin pena ni gloria dentro del género, este año prometen incluir sustanciosas novedades. Éstas van a ir dirigidas en todas las direcciones, tanto a nivel técnico como jugable. Su fecha de salida es en septiembre.

Como ya viene siendo habitual, F1 2012 contará con todas las licencias de los pilotos y equipos que conforman el gran circo. Así mismo se ha confirmado que estará presente el GP de EEUU que se disputará en Austin (Texas), y el retorno del carismático trazado de Hockenheim, sede del próximo GP de Alemania.



Minecraft llegará a XBLA el próximo 9 de mayo con un precio de 1600 MSP. El juego llegará con un control adaptado para las particularidades de la consola y contaremos además con un tutorial que nos guiará durante los primeros pasos



Tras varias semanas de rumores, SNK ha confirmado la llegada de una nueva NEO-GEO

Durante la última semana, los mentideros de Internet habían barruntado la posibilidad de que SNK Playmore estuviera gestando una nueva portátil, y que ésta llegara al mercado en un corto espacio de tiempo. La nueva máquina será distribuida en Europa por Blaze y su salida está prevista para el segundo trimestre de este 2012.

NEO-GEO X, nombre por el que será conocida la nueva máquina, traerá en su interior 20 juegos precargados de la época dorada de la compañía, tales como King of Fighters '94, Fatal Fury, Metal Slug o Art of Fighting entre otros. Entre las características que lucirá, podemos encontrar que incorpora ranura para tarjetas SD, pantalla LCD de 3.5, 2Gb de memoria interna, salida AV y altavoces estéreo.

¿Y cuánto puede costar este capricho? Agarraos los machos, porque vienen curvas. El precio especulado se sitúa en torno a las 500 libras esterlinas. Más allá de los 600€ en nuestras fronteras. De ser cierto, la cantidad de consolas que puede colocar en su esperanza de vida tendría serios problemas para alcanzar los dos dígitos. Esperemos que recapaciten.



Dishonored, lo próximo de Bethesda, sigue viento en popa

Poco a poco vamos conociendo más detalles del juego desarrollado por Arkane, y que tiene como propósito ofrecer un título en primera persona alejado de los cánones tradicionales. El primer contacto que tuvimos con él fue en la pasada GamesCon de Colonia, donde nos cautivó desde el primer momento. Y pasito a pasito ha logrado ganarnos hasta el punto de poder señalarlo sin tapujos como uno de los grandes lanzamientos para este 2012.

Ambientado en Dunwall, una ciudad ballenera donde magia y tecnología se funden en una simbiosis siniestra, nuestro héroe es acusado en falso de asesinar a la Emperatriz. A partir de ahí comienza una dura carrera por nuestra propia supervivencia y por desentrañar la verdad.

La gran virtud de Dishonored radica en que no hay una única forma de completar el juego. Y todos los caminos son perfectamente válidos para poder cumplir nuestro objetivo. Recientemente se han mostrado nuevas capturas, que dejan bien a las claras el gran trabajo a nivel gráfico que estan desempeñando. No os perdáis nuestro siguiente número, donde hablaremos largo y tendido sobre él.

Darksiders II será título de lanzamiento para WiiU

Hayden Dalton, Jefe de diseño de la secuela del que fuera uno de los sleepers más potentes de los últimos años, ha confirmado que esta segunda parte formará parte del elenco de juegos que acompañarán a la nueva consola de Nintendo en su lanzamiento.

El propio creativo ha comentado que aunque el juego será en esencia el mismo en las tres plataformas (saldrá también para PS3 y X360), las bondades que ofrece el peculiar control de WiiU les ha permitido implementar nuevos movimientos y rutinas que son imposibles de ejecutar con un sistema de control tradicional. Por ejemplo, podremos equiparnos en tiempo real con tan solo pulsar la pieza correspondiente en el tablet y esta se añadirá sin interrumpir la acción.

GameStop no cuenta con GTA V para este año

La cadena de videojuegos estadounidense no cree que lleguemos a ver el esperado juego de Rockstar. Ya eran varios los analistas que lo situaban en una fecha bien entrada en el próximo 2013. Y siendo consecuentes, no lo han incluído en su analisis financiero para este año. Tony Bartel, presidente de GameStop ha sido muy claro: “*No tenemos ni fecha de lanzamiento, ni siquiera están confirmadas las plataformas en las que vería la luz*”. Se puede decir más alto, pero dificilmente más claro.

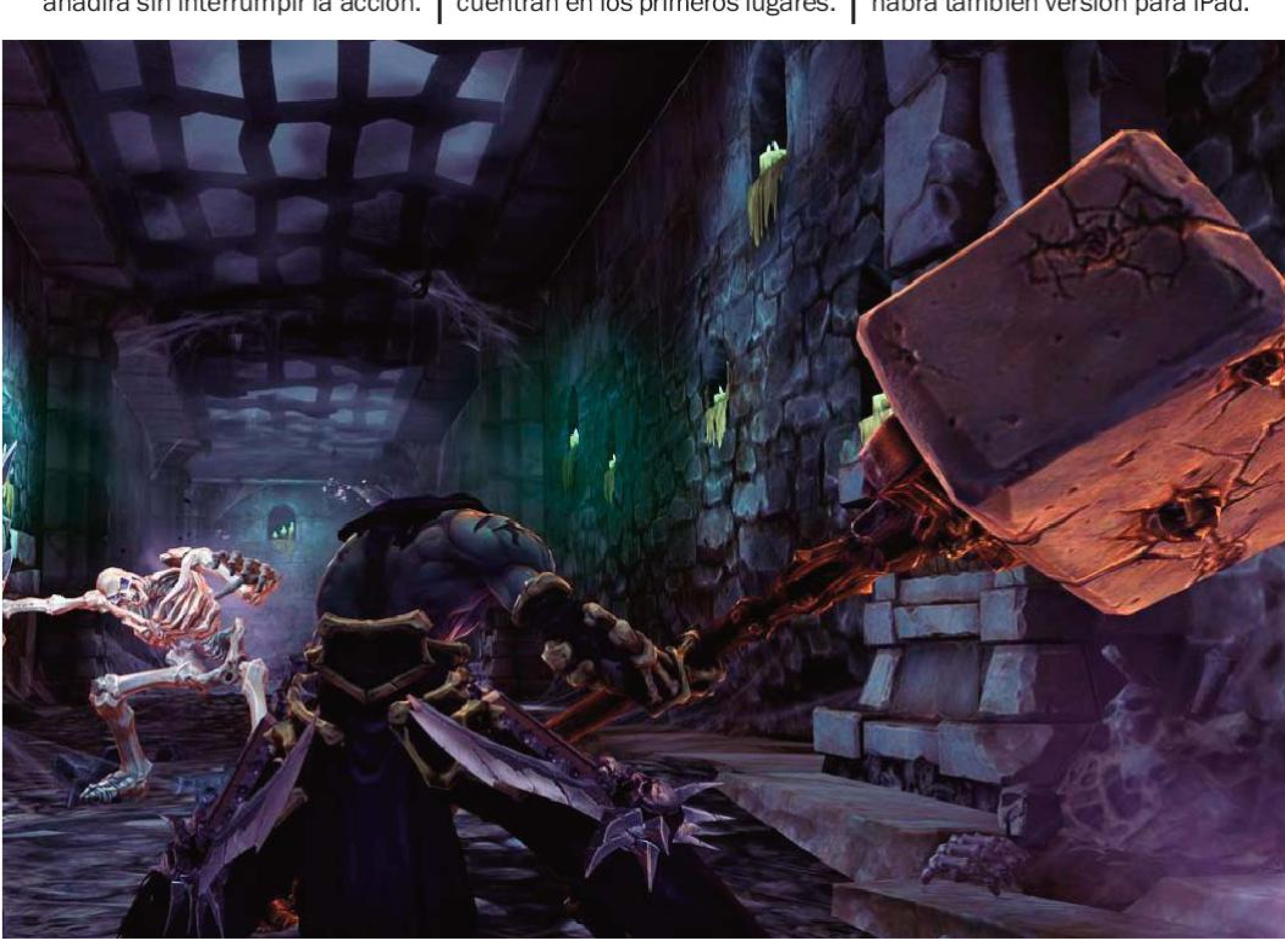
El informe, por otro lado, sitúa entre sus previsiones como los juegos más vendidos de este 2012 al próximo Call of Duty, Assassin's Creed III, Borderlands 2 y a Max Payne 3. El lanzamiento de WiiU y sus juegos no se encuentran en los primeros lugares.

Baldur's Gate Enhanced para PC e iPad

Uno de los RPG's más idolatrados por los fans de todo el mundo regresará este verano con una versión remasterizada del juego original.

Enhanced Edition para PC fue anunciado al finalizar una cuenta atrás que no estuvo exhenta de ciertos problemas técnicos. La saturación provocó que el anuncio se retrasase varios minutos por estar la web caída. La expectación creada superó las previsiones de los desarrolladores.

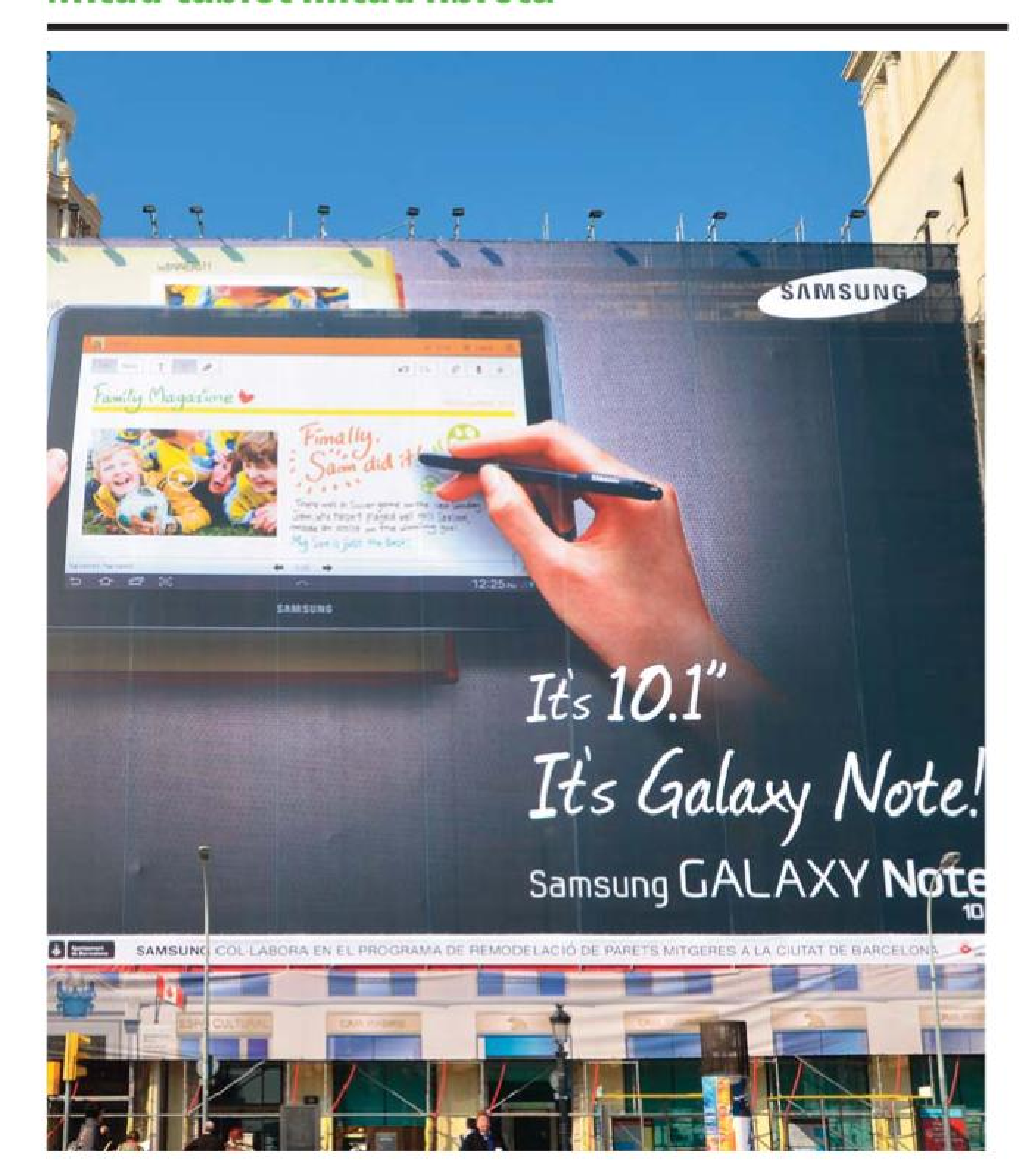
Beamdog será el estudio encargado de llevar a cabo esta remasterización del juego original y su expansión. Además contará con nuevo contenido extra, nuevas misiones y un personaje extra del que nada se sabe aún. Pero ahí no acaban las noticias, ya que recientemente se ha sabido que habrá también versión para iPad.



GTM Geek News: Especial MWC 2012

Galaxy Note 10.1

Mitad tablet mitad libreta



Seguimos con el Mobile World Congres. Ya cerradas sus puertas queremos destacar uno de los dispositivos que más buenas impresiones nos causó. Hablamos del Samsung Galaxy Note 10.1. Estaríamos hablando de una tablet cualquiera si no fuera por la posibilidad de usar un puntero cuya precisión nos ha sorprendido muy gratamente.

Como si de una tableta digitalizadora con pantalla se tratara, éste nos permite tomar notas y dibujar de una forma muy natural. Incluye además una versión adaptada de Photoshop que lo convierte en una herramienta realmente interesante dentro del mundo del diseño.

La nueva tablet de Samsung llegará al mercado durante el mes de Julio a un precio por determinar.

Los premios del Mobile World Congress 2012

Mejor aplicación para móviles segun los consumidores
Angry Birds Rio

Mejor aplicación para móviles segun el jurado
What's App

Mejor servicio
Google Maps

Aplicación más innovadora
SwiftKey

Mejor Smartphone del mercado
Samsung Galaxy SII

Mejor fabricante
Samsung

Mejor tablet del mercado
iPad 2

Mejor dispositivo de la feria
Nokia 808 Pureview

Mayor innovación en automoción
Ford Motor Company Ltd.

Mejor terminal de entrada
Nokia C3-00

Mejor infraestructura tecnológica
Alcatel-Lucent

Mejor tecnología en la nube
Appacelerator

iPad 3 ya a la venta

Más que revolucionario, resolucionario

Y mientras el mundo de la tecnología todavía estaba digiriendo el pasado Mobile World Congress, Apple dio un nuevo golpe sobre la mesa con un predecible iPad 3. Predecible como anuncio, pero sorprendente como producto.

Bajo el eslogan de Resolucionario, la nueva versión del tablet de Apple centra el efecto Wow en su pantalla. La pantalla retina de iPone 4 crece para ofrecer ni más ni menos que una resolución de 2048x1536 píxeles. 1 millón de píxeles más que los televisores full HD. De lejos la mejor pantalla en un tablet hasta la fecha.

Y para mover tal cantidad de píxeles hace falta un procesador a la altura. Hablamos del A5X de de 2 núcleos y una GPU de cuatro núcleos que promete duplicar la potencia de NVidia Tegra 3 que planean montar muchas tablet Android de nueva generación. Apple consigue así volver a marcar el camino a seguir en el mercado de las tablet.

Para completar el pack, Apple ha dotado su iPad 3 de una cámara de 5mp y conectividad 4G en determinados modelos. Su precio empieza en los 479€ para el modelo Wifi de 16 GB y se encuentra a la venta desde finales de marzo.



Mundo Smartphone:
Zombie Panic in Wonderland

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder

Los valencianos de Akaoni Studios dan el salto de Wiiware a la AppStore con Zombie Panic in Wonderland Plus, un título al más puro estilo Cabal, pero que derrocha personalidad y buen hacer por los cuatro costados.

A nivel visual se muestra aún mejor que en la consola de Wii, se han pulido los filtros y eliminado los dientes de sierra y en la pantalla retina del iPhone 4s se ve espectacular. A nivel sonoro mantiene el notable nivel de su versión para Wii, divertido y efectivo.

Aparte de nuevos niveles y enemigos, la principal novedad es el nuevo sistema de control adaptado a los dispositivos táctiles. Hay opiniones para todos los gustos en este aspecto, pero lo que es innegable es que Akaoni Studios se lo ha currado y han rediseñado el juego para que se pueda jugar y disfrutar. Y eso es reseñable cuando podrían haber hecho un port cutre limitando las posibilidades de juego. En esta ocasión al girar el dispositivo nuestro personaje se moverá a izquierda o derecha, para disparar pulsaremos una vez sobre la pantalla y para tirar una granada dos veces. Si desplazamos el dedo sobre la pantalla nuestro personaje dará un salto en la dirección indicada para evitar un enemigo u objeto lanzado por estos. Es cuestión de acostumbrarse, pero el sistema funciona muy bien.

Se presenta como gratuito pero es solo la primera fase, la campaña principal cuesta 2,99 € y el juego completo 10,49 €.



Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

2,99€



MotoHeroz

Una serie de circuitos y unos cuantos vehículo con distintas características para superarlos. Cuatro botones con los que controlamos la dirección de avance y la inclinación del vehículo. ¿Sencillo? para nada. Ya en el primer mundo sudarás para lograr las tres estrellas en cada circuito, prueba ahora el resto. Un desafío como los de antes, que te enganchará a tu smartphone y hará que te pases de parada de autobus o el turno del médico. Juego de la semana en la AppStore y una de esas maravillas que aparecen de vez en cuando para bien de los que disfrutamos jugando con nuestro móvil.



Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:
0,79€



Triple Town

Sobre una cuadrícula de 6x6 deberemos ir colocando distintos elementos, tres plantas juntas generan un arbusto, tres arbustos un árbol, tres arboles una cabaña, tres cabañas una casa, y así hasta que logremos crear una pequeña ciudad. Pero ¡cuidado! aparecerán unos osos tan cucos como incómodos que no permitirán construir siempre donde queramos.

Una jugabilidad muy básica y sencilla, pero perfectamente llevada hace que los 150 movimientos gratuitos que nos dan al día queden en poco, y nos veamos "obligados" a adquirir turnos ilimitados por 2,39 €.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP:
gratis





Descargas digitales

N+

No hay que remontarse mucho en el tiempo para recordar un juego que tiene el honor de ser considerado como uno de los más grandes que se han creado para flash de todos los tiempos. Su nombre es N. Muy simple y que nos da la primera pista sobre lo que nos vamos a encontrar en él.

N+ es dicho de una forma muy rápida y sencilla, la adaptación del juego original al mundo de las consolas. Apenas unas cuantas pinceladas a forma de extras, pero en esencia, lo mismo que durante una cantidad sorprendente de horas logró cautivarnos.

Lejos de los cánones actuales de consumo, nos encontramos ante un plataformas de nueva escuela de desarrollo bidimensional en un entorno totalmente minimalista que es todo un homenaje al *pixel art* monocromático. En él debemos ser capaces de alcanzar el botón del escenario que nos abrirá la puerta por la que podremos dar por finiquitado el nivel. Todo ello con un tiempo limitado, lo que le confiere en un reto constante y bastante exigente.

Con un excelente trabajo en tema de gravedad e inercia, N+ da la talla en su modo campaña en solitario, pero se vuelve imprescindible en cuanto probamos el multijugador.



800 MSP



Miner Man

Muchas veces nos quedamos colgados con puntos que no sabemos en qué gastar. Si es tu caso, Miner Man puede ser una opción bastante interesante para consumirlos. Eso si dejamos de lado su horrible apartado gráfico.

En esta ocasión nos encontramos ante un juego de puzles de desarrollo bastante sencillo, pero que responde a una lógica aceptable y que conseguirá tenernos entretenidos durante unas horas. En él encarnamos a un minero que debe recoger todas las gemas que pueblan un nivel. Para hacerlo hay que ir abriéndose paso entre peligrosas rocas que caen hacia el lado en el que tiene la sombra y que no parará hasta encontrar un nuevo obstáculo.

No es excesivamente complejo y tiene unos cuantos niveles.

Valoración usuarios



Valoración de GTM

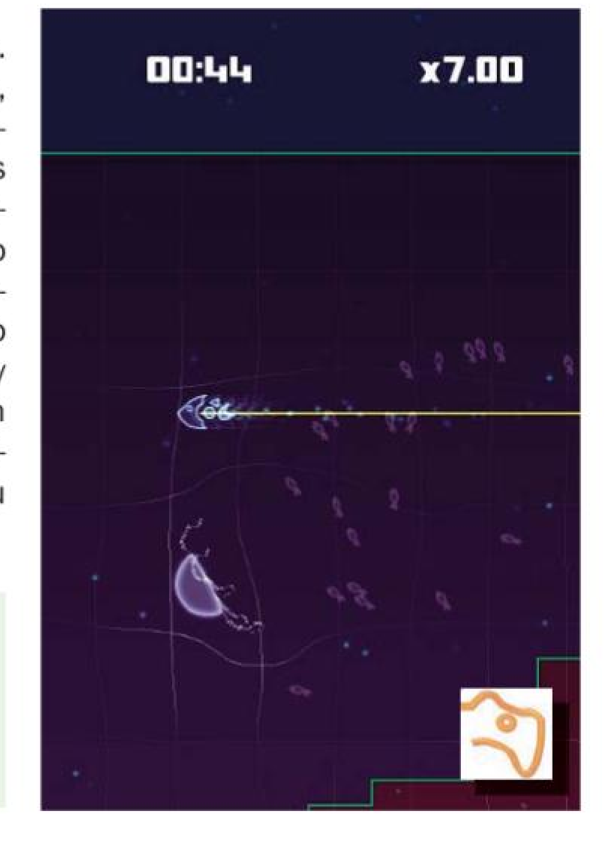
PVP:

80 MSP

LightFish

Puede que los viejos del lugar recuerden un genial arcade llamado Colour Clash. LightFish es en esencia un clon de aquél. Controlando una especie de pez de luz, debemos ir trazando líneas rectas con el objetivo de descubrir el tapiz que hay por debajo. Mientras tanto una serie de enemigos realizan rutinas de movimientos y que debemos evitar a toda costa que su trayectoria acabe chocando contra nuestra traza.

El concepto es antiguo, pero sigue encerrando esa diversión que encierran las apuestas más simples. Además, a pesar de ser un juego "*amateur*", no se ha descuidado el apartado técnico. Tanto a nivel gráfico, como sonoro y sobre todo, jugable, LightFish llega rematado de forma solvente. Como parte negativa, su escasa duración.



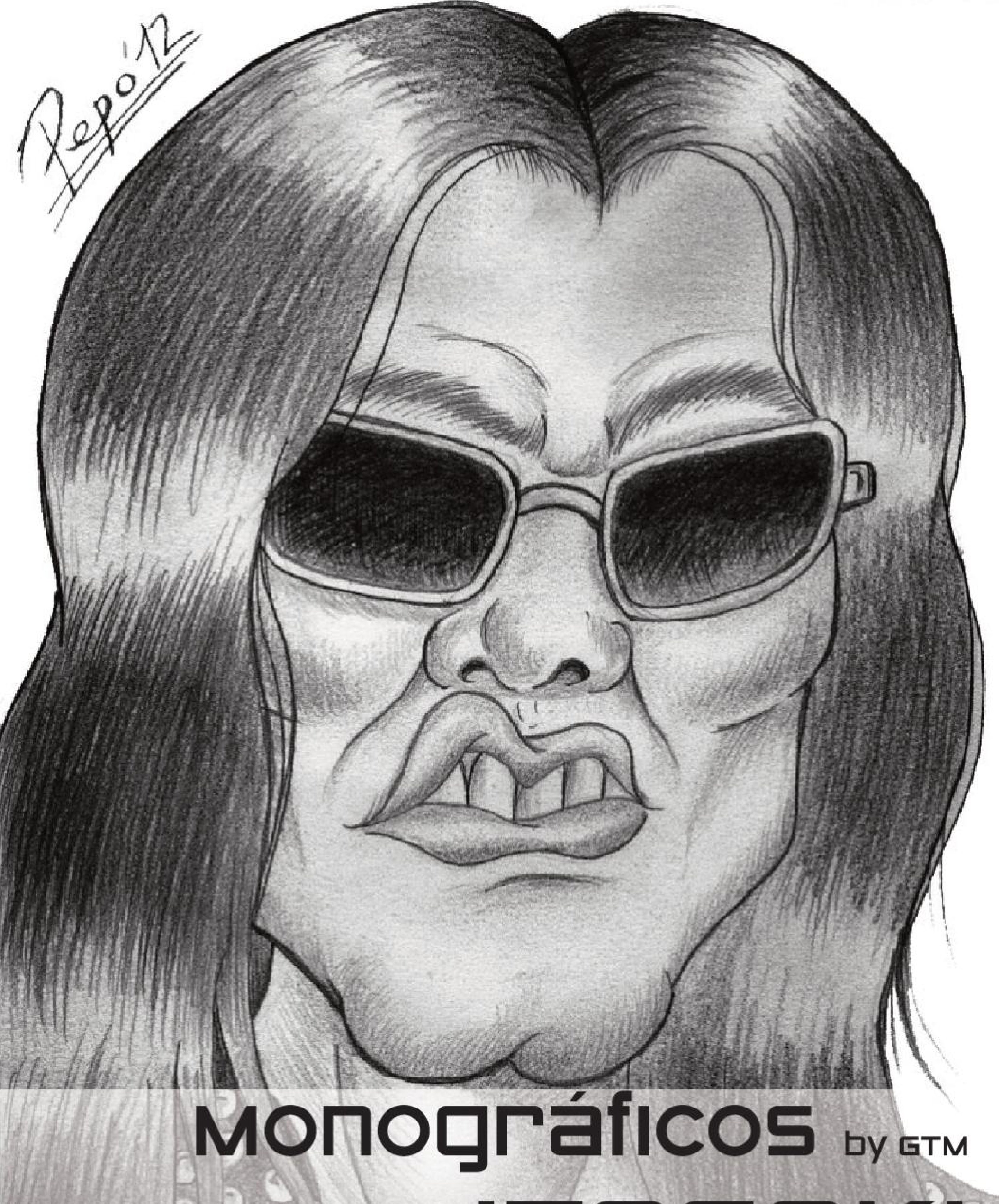
Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP:

80 MSP



Monográficos by GTM

ITAGAKI

episodio 7

Un elefante en una cacharrería

Pertrechado tras sus eternas gafas de sol, Itagaki es la contradicción en sí misma del ideal de trabajo oriental. Déspota, arrogante y sumamente conflictivo. Y sin embargo, un genio

Es raro encontrar tan solo un momento de tranquilidad en la vida profesional del creativo. Siempre rodeado de una eterna polémica, no ha tenido problemas en meterse en charcos ajenos. Tanto es así que resulta ya mítica su abierta oposición a ver su renacida franquicia Ninja Gaiden corriendo en PlayStation 3. "*Versionar Ninja Gaiden II para esa máquina es ridículo.*" Solo un peldaño más en su particular escalera de no dejar títere con cabeza.

Nacido en 1967, los primeros pasos que lo relacionan con el mundo de los videojuegos debieron postergarse hasta 1992. Fue en ese año cuando decidió fichar por Tecmo, empresa en la que pasaría la práctica totalidad de su carrera. Formó parte del equipo de desarrollo que alumbró el por aquel entonces rotundo éxito Tecmo Bowl.

Tras 4 años trabajando en proyectos de segunda fila, en 1996 comenzó a gestarse un título que a la postre cambiaría radicalmente su posición dentro de la compañía. Dead or Alive, un juego cuyo objetivo era intentar hacer sombra al fenómeno Virtua Fighter, consiguió atraer la atención de público y prensa. Al principio, motivado por la particular morbosidad de ver a luchadoras tremendamente dotadas dandose de leches en entornos tridimensionales. Pero detrás de aquello, es innegable que se escondía un gran juego.

En 2002 recibió el encargo de renacer una franquicia que llevaba demasiado tiempo muerta: Ninja Gaiden. El resultado de aquello solo puede catalogarse como excelente, siendo uno de los mejores juegos de todos los tiempos.

Tras varios tiras y aflojas, en2008 Itagaki fue "invitado" a abandonar Tecmo, cansados ya de sus salidas de pata de banco. Eso sí, lo hizo con demanda por el medio. Hoy encabeza un nuevo estudio y con sus máximas de siempre: gráficos, jugabilidad y respuesta inmediata.

GONZALO MAULEÓN



Boing, boing, boing!

Dead or Alive

Valoraciónes





Rapidez y un sistema de juego que se basaba casi completamente en combos y contraataques. Dead or Alive tuvo un estreno espectacular en los salones recreativos de Japón, donde consiguió ser uno de los juegos referentes del género durante aquella época. Y eso que durante bastante tiempo era conocido por el grueso de la gete como "el juego de las tetas gordas."

Tras de sí llegaron una serie de capitulos que no siempre lograron alcanzar el nivel de calidad exigible. Alternando grandes lanzamientos con otros realmente decepcionantes. Este año veremos en septiembre la quinta entrega.

Un ejemplo de las excentricidades de Itagaki la encontramos en DOA Xtreme Beach Volleyball. Un spin-off en el que los personajes abandonaban su habitual habitat de mamporros para pasar a ver quién es el mejor en un campo de volley.

En 2006 fue llevada al cine. No logró ni un millón de recaduación. Un despropósito.

Hack'n Slash de muchos quilates

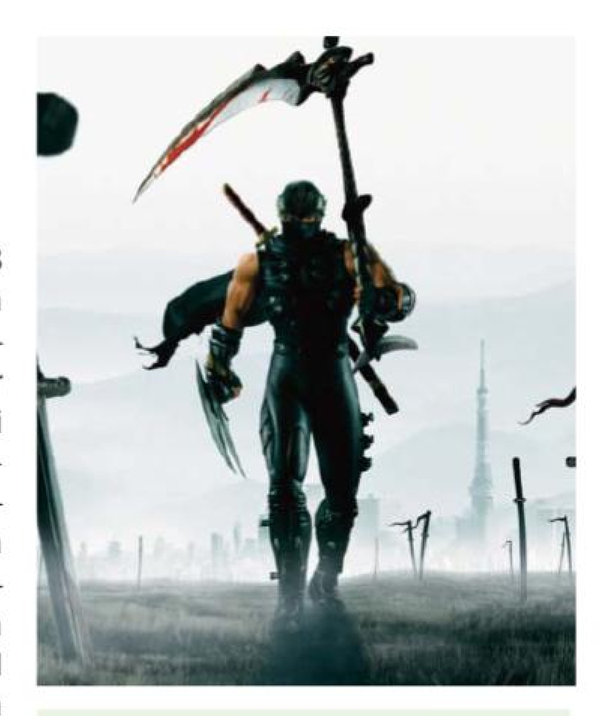
Ninja Gaiden

Posiblemente y sin mucho margen de error, el mejor juego que vio la primera máquina de Microsoft. La historia de Ryu Hayabusa es una oda a como hacer un excelente hack'n slash y marcando el camino a seguir para la competencia.

Duro, exigente y tremendamente satisfactorio en todo su desarrollo. Una historia de traiciones y tradicion feudo-oriental que no rehuye de un casi excesivo uso del gore. Litros de sangre y cantidades ingentes de casquería que acaban inundando el escenario del juego.

Años después, ya en 2008 llegaría su segunda parte. Para algunos, inferior a su predecesor. Para otros, lo que debió ser el primero. Sea como fuere si algo significó su salida al mercado fue el divorcio y el comienzo de la guerra abierta entre Itagaki y Tecmo. La contundente y profunda negativa a ver NGII en PS3 por parte del padre de la criatura fue la gota que colmó el vaso.

Ya sin Itagaki, Ninja Gaiden II Sigma llegó a PlayStation 3 un año y medio después de que lo hiciera para X360.



Valoraciónes





Lo próximo que veremos de él

Devil's Third

Fuera ya de la disciplina de Tecmo, Itagaki ha gastado su valioso tiempo en crear un nuevo estudio de desarrollo. Y no lo ha hecho solo, puesto que varios ex-integrantes de lo que fue el Team Ninja original han acabado engrosando sus filas. Y ahora, bajo el nuevo paraguas de THQ estan dando forma al que va a ser su nuevo proyecto: Devil's Third, un shooter en tercera persona donde tendrá también una importancia sustancial el combate cuerpo a cuerpo.

El juego fue anunciado en el E3 del 2010. Y desde entonces tan solo hemos recibido pequeñas pinceladas de lo que nos puede esperar. Apenas un puñado de capturas y un par de trailers que no nos invitan a ser muy optimistas de cara a un posible lanzamiento para este mismo año. Muy probablemente no llegará hasta el segundo semestre del año que viene.

¿Y a qué plataformas? Parece ser que este forzado periodo de inactividad le ha servido para desradicalizarse un poco, ya que en un principio está previsto que salga de forma simultánea para X360 y PlayStation 3. De todas maneras una versión para WiiU no está ni mucho menos descartada. En una de sus recientes apariciones públicas aseguró que el hardware de la máquina de Nintendo puede moverlo.

Fecha de salida

06/2013

Lo que se ha dicho de él

""He hecho más de 30 juegos, y si pusieras algo más de dinero en Devil's Third sumaría el de los 30 que he hecho antes. Es una auténtica locura", aseguró Itagaki. "Esa es la gran diferencia. El presupuesto que usas para la promoción es completamente diferente... Esas son las diferencias más importantes"

Tomonobu Itagaki




Desde Ikaruga hasta la actualidad:
los años ¿agónicos? de Dreamcast
(capítulo 8)

Proyectos, promesas y esperanzas

Y ahora sí que se acabó. Ha pasado 2011 sin un solo título nuevo para Dreamcast, aunque por fin se divisan interesantes lanzamientos independientes en el horizonte. Despedimos esta sección con ellos y con otras propuestas interesantes de la scene...

Karous fue el último lanzamiento oficial para Dreamcast. Los chicos de *NG:Dev.Team* han sabido mantener el listón razonablemente alto y a los fans en vilo, como ya vimos. Por su parte, *Yuan Works*, *Senile Team* y *Hucast* han deleitado a los fieles de la blanquita de Sega con sus respectivos lanzamientos. Pero 2011 pasó, contra todo pronóstico, sin nuevos títulos independientes... comerciales, al menos.

En términos de dificultad de desarrollo, Dreamcast era el extremo opuesto de Saturn. Mientras que la máquina de 32 *bits* era un auténtico quebradero de cabeza para los programadores debido a su complicada arquitectura, Dreamcast permitió desde sus inicios la adaptación no sólo de recreativas Naomi sino de una amplia variedad de juegos desarrollados para otras plataformas. Wind & Water fue desarrollado originalmente para GP2X, por poner un ejemplo, y paralelamente resulta fácil encontrar en la red títulos como Wolfenstein, recopilatorios de Doom o la trilogía Marathon "preparados" para funcionar en Dreamcast como si fueran el sistema para el que estuvieron pensados.

Podríamos decir que uno de los momentos clave del desarrollo independiente (y gratuito) para la última consola de Sega es, en 2003, el lanzamiento de **Beats of Rage** por parte de Senile Team (creadores del juego comercial Rush Rush Rally Racing, portado posteriormente a Wii y PSP). Se trataba de un tributo a la conocida serie Streets of Rage pero protagonizada por personajes de King of Fighters. Su funcionamiento era correcto y sencillo y su modificación extremadamente fácil, lo que a día de hoy sigue dando lugar a la proliferación de nuevos "juegos" que usan el mismo motor, ya sea con personajes de creación original o de otras franquicias: Street Fighter, Mortal Kombat, Streets of Rage, Final Fight, Mega Man, Astérix, Sailor Moon y muchos más han sido protagonistas de sus propios *beat'em up* en esta auténtica fiesta de código abierto. Buscadlos y encontraréis a docenas.



La facilidad de programación para Dreamcast y la versatilidad de Beats of Rage ha permitido que aparezcan mods de casi cualquier saga imaginable, desde Astérix hasta Sailor Moon



Pero la scene de Dreamcast, aunque más apagada con el paso de los años (como es lógico), ha dado cosas interesantes a casi todos los niveles. Desde pequeños juegos adaptados sin problemas a esta consola entre otros sistemas (**Sqrxz** es un buen ejemplo) hasta emuladores de todo tipo. Dos españoles, Chui e Indiket, son conocidos en el mundillo por diversos trabajos en ambos campos. Concretamente, Chui es autor de las versiones de Dreamcast de los emuladores **MAME4All**, **SNES4All**, **AES4All** (que permiten ejecutar juegos de recreativas, SNES y Neo Geo AES, respectivamente) entre otros. Aunque las características técnicas de la consola están más que claras y explotadas, continúan apareciendo versiones tanto de los distintos emuladores existentes (los de NES y Master System son francamente interesantes) como de nuevas herramientas de desarrollo, entre las que destacan **Fenix**, **SDL** y **OpenGL**, también proyectos de Chui.

Aún recuerdo aquella noche en la que encontré en Internet un reproductor de DIvX para Dreamcast y avisé entusiasmado a mi hermano para ver episodios de Kenshin en nuestra consola. Sí, eso también salió. Obviamente existen (y existían ya) opciones mucho más prácticas para hacer eso mismo, pero o bien nuestra capacidad de asombro era mayor o cosas como *homebrew* y "hackeo" no estaban tan extendidas como ahora...

Pero posiblemente el mejor o el más interesante emulador disponible para esta consola de culto sea **ScummVM**. Este programita, disponible para diversas plataformas, nos permite volver a disfrutar de aquellas míticas aventuras gráficas que tantas horas nos hicieron echar frente al PC, desde Simon the Sorcerer a MundoDisco, pasando por las auténticas estrellas de la fiesta, las aventuras de *LucasArts* que hacen uso del motor Scumm: Maniac Mansion, El Día del Tentáculo, Indiana Jones & the Fate of Atlantis... y por supuesto los emblemáticos Monkey Island.

Otra de las curiosidades más recientes aparecidas para nuestra blanquita es el adaptador para tarjetas SD que se puede encontrar en diversas tiendas *online*, y que permite la ejecución de algunos juegos *homebrew*, así como el guardado de partidas y de datos de nuestros emuladores. El futuro deseado por los fans sería poder cargar copias de seguridad de juegos completos a través de este sistema, pero ya veremos si finalmente se consigue.

En el sentido contrario, el de emular Dreamcast en otros sistemas, dos aplicaciones destacan especialmente: **Demul**, que permite emular no sólo Dreamcast sino también Naomi (su hermana mayor de *arcades*), Model 3 y Atomisware; y **NullDC**, que emula únicamente Dreamcast pero con una compatibilidad mayor. Hace apenas un mes ha aparecido una nueva versión de Demul que incluye diversas mejoras en sonido, en salvado de partidas, en soporte para VMU y otras características.

Por otro lado, resulta muy ilusionante seguir encontrando pequeños grupos de fans que, de forma totalmente altruista (¿cómo



Por ahora sabemos lo que estaba planeado para 2011 y que, por unas razones u otras, ha acabado retrasándose sucesivamente hasta meternos de lleno en el presente año. El primero de los lanzamientos comerciales que veremos es **Sturmwind**, un *shooter* horizontal creado específicamente para aprovechar la potencia gráfica de Dreamcast, y no convertido desde otra plataforma, lo que significa que disfrutaremos de una mayor resolución y efectos gráficos. Tras una serie de frustrantes retrasos en la fabricación, todo apunta a que la obra de los hermanos Graf podría ver finalmente la luz a lo largo de abril. Podéis leer un avance del mismo en Games Tribune #29, de Julio de 2011.

En segundo lugar tenemos **GunLord**, tercer juego de *NG:Dev.Team* para Neo Geo y Dreamcast, esta vez alejándose del género matamarcianos y optando por un auténtico tributo a la serie Turrican. Sus puntos fuertes sin duda serán la variedad de armas, el diseño de escenarios y los impresionantes jefes de fase, además de una banda sonora de lo más absorbente y que estará disponible en un disco adicional para los que adquieran la edición limitada del juego. Cuando leáis estas líneas, es muy probable que las primeras unidades para Neo Geo MVS se estén enviando a sus compradores, pero la versión de Dreamcast aún tendrá que esperar hasta Junio. Su ilustración de portada ocupa la primera página de esta sección. En Games Tribune #33, de Noviembre de 2011, también publicamos el avance pertinente de GunLord.

Por último, hace meses que *Hucast* anunció en su web y Twitter que una versión "1.5" de su *shooter* horizontal Dux estaba en preparación y que los que ya compraron la edición original recibirían la actualización gratuitamente, aunque este **Dux 1.5** también se podrá adquirir de forma normal como cualquier otro juego. El objetivo de la revisión es corregir bugs, mejorar la visibilidad de los fondos y reajustar la dificultad, según las únicas noticias disponibles. No se ha vuelto a saber nada del proyecto desde entonces.

si no?) crean parches de diversa índole para juegos oficiales. Especial mención merecen los traductores de ambas entregas de Shenmue que, no contentos ni con la mediocre traducción española de la primera parte ni con la ausencia de traducción oficial en la segunda, dedican horas y horas a re-interpretar el guión original con el propósito de lograr, por fin, una experiencia de juego realmente satisfactoria. El usuario IlDucci, de RomHackHispano.org, incluso ha mostrado vídeos de las *cutscenes* del juego re-dobladas, con un resultado que sorprende muy gratamente.

Y es que Shenmue es mucho Shenmue, y sigue arrastrando una considerable base de fans devotos. La obra maestra e inconclusa del maestro Yu Suzuki podría ver la luz próximamente en HD para Xbox Live y PSN, aunque esto aún no ha sido confirmado por los que tienen que confirmarlo. Lo que sí tendremos en breve será la remasterización HD del divertido Jet Set Radio.

Por ir terminando, ya definitivamente, hace un par de semanas el blog francés Dreamcast News y el portal español Dreamcast.es se hacían eco de la recogida de firmas *online* para que Girl Fight, juego de lucha entre mujeres con un estilo que recuerda a la serie Dead or Alive, sea portado a Dreamcast además de las versiones previstas para Xbox Live y PSN. A ver si entre todos conseguimos convencer a sus creadores.

Y hasta aquí llegué. Confío en no haberos aburrido mucho con esta crónica de la muerte prematura de una consola de culto. ¡Gracias por leerme!

Dream on...

CARLOS OLIVEROS





15 minutos en Silent Hill

Hablar de Silent Hill es hacerlo de una que es parte viva de la industria del videojuego. Antaño, referente quasi absoluto del survival horror, ahora navega a dos aguas entre las excelentes entregas para consolas menores (Origins y Shattered Memories) y la tibieza con la que recibimos a Homecoming, su última entrega para las sobremesas punteras. Este mes de marzo Konami se ha empeñado en marcarlo en rojo en el calendario. Nada menos que tres entregas llegarán los próximos días a las tiendas. Un recopilatorio, Downpour y Book of Memories van a hacer que volvamos a soñar Cabeza de Pirámide.

Silent Hill regresa a la actualidad. Y lo hace con nada menos que tres títulos que se estrenan de forma simultánea

GTM - Tres Silent Hill en un mes. ¿No tenéis miedo de saturar al jugador/consumidor?

La belleza de estos tres títulos reside en que transmiten diferentes experiencias dentro del mundo de Silent Hill. Así, los fans que verdaderamente quieran degustar la nostalgia del legado podrán disfrutar de la colección en Alta Definición de Silent Hill. Los jugadores que quieran disfrutar de una nueva experiencia en la franquicia Silent Hill podrán encontrarla en Silent Hill Downpour, y los fans que quieran encontrar una experiencia inédita de Silent Hill, podrán apreciar el nuevo titulo Silent Hill: Book of Memories para la nueva consola portátil Playstation Vita.

GTM- ¿Qué va a encontrar el jugador de la vieja escuela en estos remakes?

Los fans de toda la vida podrán disfrutar de los clásicos Silent Hill 2 y Silent Hill 3 con nuevos y rediseñados gráficos y audio 5.1 remasterizado. También hemos regrabado el audio de los diálogos con actores punteros del momento, incluyendo a Troy Baker y Mary Elizabeth McGlynn. Los jugadores tienen la opción de jugar con las nuevas voces o con las originales, así podrán comparar la diferencia.

GTM - ¿El juego va dirigido al jugador clásico, o por el contrario, os habéis centrado en intentar acercaros a los nuevos jugadores que nunca antes habían jugado a un Silent Hill?

Están destinados a ambos tipos de usuarios. Para los nostálgicos de los títulos originales, que tendrán la oportunidad de revisitar los juegos desde un nuevo prisma y para los fans que siempre han oído hablar de Silent Hill, pero que no han jugado todavía ya que estaban disponibles en sistemas anticuados, y ahora podrán disfrutar de los títulos en Alta Definición, gráficos mejorados y un sonido mucho mejor.

GTM - ¿Qué puede ofrecer Silent Hill Downpour a los fieles seguidores de la franquicia?

Uno de nuestros grandes objetivos era dar un nuevo impulso a la franquicia añadiendo una estética más general. Los fans de Silent Hill, como bien sabes, son muy aficionados a la saga ya que siempre han comentado cosas buenas sobre ella. Hace falta mencionar que fue algo que consideramos enormemente cuando estábamos desarrollando Silent Hill Downpour. Pero también debemos encontrar maneras de atraer a nuevos fans. Uno de los aspectos más importantes que tuvimos en cuenta a la hora de desarrollar los primeros conceptos de Downpour fue echar la vista atrás para identificar lo que realmente funcionó y lo que no funcionó tanto. Durante ese proceso, identificamos algunos aspectos esenciales de los anteriores juegos de Silent Hill, y emulamos algunos de éstos en Silent Hill Downpour. Para los fans más avispados, añadiremos





"Cada uno de los Silent Hill que salen transmiten diferentes experiencias. Desde una vista mas tradicional con el remake en HD, a otras mas innovadoras como Downpour y Book of Memories"

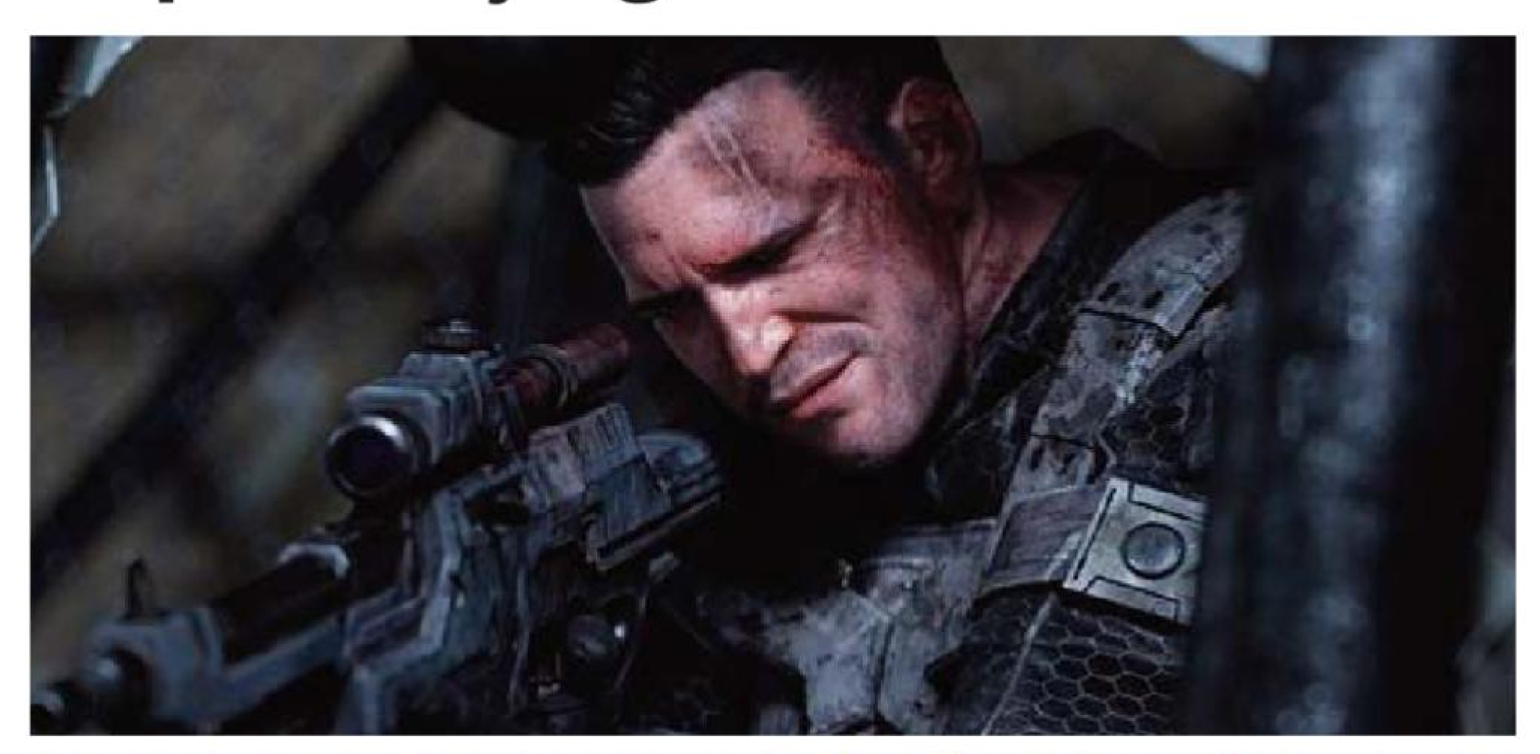
"No solo se ha trabajado en mejorar los gráficos en Collection. Se ha puesto mucho empeño en los diálogos. Se han regrabado con actores punteros. Y el sonido ahora es 5.1"

"Collection es un trabajo para fans. Aunque se han adaptado a los nuevos tiempos que imperan"

"En Downpour se ha hecho un gran esfuerzo en localizar qué es lo que funcionaba en SH y lo qué no. Aunque es un capítulo independiente, los jugadores van a encontrar guiños a los títulos clásicos"

varias referencias a los anteriores juegos de Silent Hill. De todas formas, está diseñado para que mantenga la concordancia con la trama de la ciudad, más concretamente con la historia de Murphy Pendleton. Silent Hill Downpour contiene su propia narrativa, así que los nuevos fans no necesitarán haber jugado a los anteriores títulos. No es una continuación de la propia trama, ya que el enfoque hacia la ciudad llega por sí mismo. Así, Downpour realmente contiene un poco de cada título anterior de la saga, pero establece su propia identidad y creemos firmemente que los fans podrán disfrutarlo enormemente.

Empatiza o juega. Pero disfruta



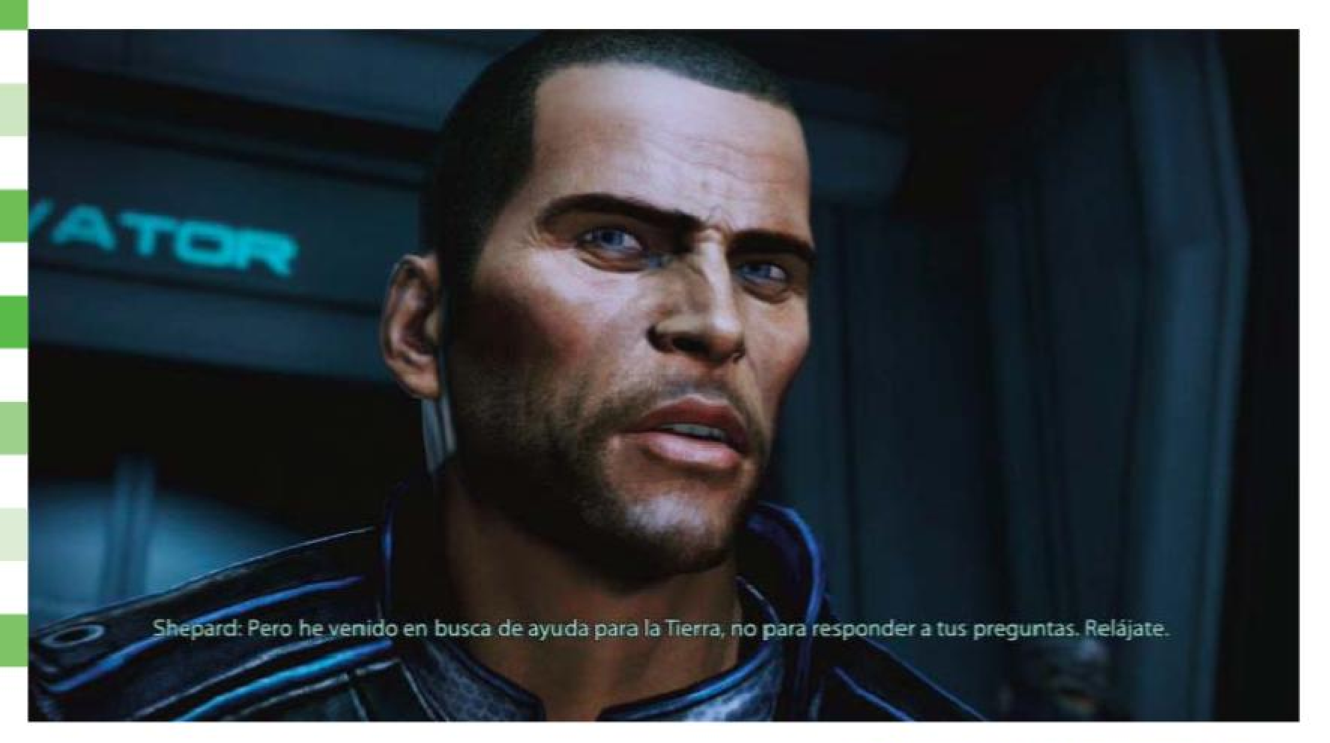
Estos días me encuentro totalmente absorto con Mass Effect 3. Es muy posible que vosotros también lo estéis, pero si no es así, dadle una oportunidad a la trilogía de Bioware, no os defraudará

Pero ahora me quiero detener en una de las palabras que acabo de escribir, "absorto". Esta sensación seguro que la hemos vivido todos en algún momento, ya sea leyendo un libro, viendo una película o, por supuesto, jugando a un videojuego.

En este último caso, y en realidad en todos, hay un requisito indispensable que debe cumplirse si el juego en cuestión desea atraparnos y obligarnos a no apartar la vista de él, la empatía. Sobra decir que la empatía está limitada a un tipo determinado de juegos, como los RPG o las aventuras, juegos en los que nos podemos transmutar en el protagonista de la historia que estamos jugando, sintiendo su mismo dolor y alegría como nuestros.

Sólo los grandes, como por ejemplo Mass Effect, son capaces de trasladarnos a un universo (nunca mejor dicho) paralelo al nuestro y por momentos presentarlo como una realidad temporal, que viviremos con un pad pegado a las manos y sin atisbo de querer aflojar la presión de los dedos sobre él. La fórmula para conseguir este nivel de absorción no es sencilla. Es necesario crear un contexto tan rico que responda casi cualquier pregunta que se nos pueda pasar por la cabeza mientras jugamos. Historia, sociedad y acción tiene que jugar sobre un delicado equilibrio que permita al jugador contemplar el





mundo virtual creado por el videojuego como algo normal. Por supuesto no será perfecto y estará limitado a las capacidades técnicas del juego, pero alcanzando el mencionado equilibrio, ninguno de estos defectos pasarán de ser graciosas anécdotas. Cuando disfrutamos, perdonamos cualquier ofensa.

El equilibrio que menciono el algo que me parece crucial. Es muy sencillo quedarse corto intentando dar riqueza al trasfondo de un videojuego, pero también se puede pecar de avaricioso y desarrollar en exceso el mundo sobre el que se mueve nuestra partida. Los RPGs más puritanos son los más propensos a caer en este error al agobiarnos con líneas y líneas de texto que reclama nuestra atención si deseamos saber algo sobre de dónde venimos y a dónde vamos. Aquí es cuando se produce un rotura total en el contacto con el jugador, que esperaba disfrutar y dejarse llevar y se encuentra un excesivo trabajo a realizar. Aunque sería estúpido ignorar que hay jugadores que disfrutan en estos casos, devorando conocimiento y aprendiendo todo lo que pueden sobre el mundo virtual que está recorriendo.

Volviendo a Mass Effect 3, Shepard se convierte en nuestro cuerpo, en nuestro avatar dentro del juego. Hablamos a través de él (o ella), oímos a través de sus oídos y sentimos sus pérdidas como si fueran nuestras. Jugar así no es sencillo, porque en ciertos instantes, cuando tenemos que tomar una decisión crucial, nos olvidamos que estamos ante un simple videojuego, donde nadie sufre y podemos enmendar nuestros errores simplemente cargando una partida anterior. Pero no, en Mass Effect 3 me he encontrado en varias situaciones que me han hecho dudar sobre qué decisión debía tomar. Intentad recordadr el último juego que os hizo sentir así, hay pocos ¿verdad?.

Mass Effect es una franquicia capaz de lograr una simbiosis con nuestro personaje realmente sorprendente. Nuestros sentimientos se mezclan con las situaciones



Pero siendo pragmáticos y dejando sentimentalismos aparte, hay que aceptar que estamos ante videojuegos, cuyo propósito en el mundo es ser jugados. De ahí que haya algunas voces críticas que prefieren la jugabilidad y la simple diversión antes que la empatía. Es totalmente comprensible y en realidad es otra manera para absorber al jugador. Recientemente Rayman Origins me cautivó durante horas a base de saltos y carreras, nada de empatía, simplemente diversión perfectamente programada que nos pone a prueba y reclama toda nuestra habilidad y atención para superar cada una de las fases propuestas.

Ya sea mediante la empatía, la jugabilidad o la ideal combinación de ambas, uno sabe cuando se encuentra ante un gran videojuego, y es cuando durante unas horas nuestro mundo se reduce a lo que vemos en la pantalla de nuestra portátil, nuestro monitor de ordenador o nuestra televisión a la que está conectada nuestra consola. Visto así, no se me ocurre mejor ejemplo para la expresión "la ventana hacia otro mundo".

ROBERTO PASTOR
PODCAST game over

Por el contrario, otros juegos apuestan descaradamente por la jugabilidad con el único fin de tenernos enganchados a los televisores. Rayman Origins da fe de ello




GAMES TRIBUNE MAGAZINE
PORTAL 2
Mayo 2011
Abril 2011
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
Noviembre 2010
Octubre 2010
Septiembre 2010
MAFIA II
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo

GTM Opina:

Resident Evil: Forever Fps



Dani Meralho

Redactor de GTM

Tras la insistente negativa de Capcom por aproximarse de nuevo a aquel género que en el pasado le aportó exultantes beneficios, muchos usuarios manifiestan su repulsa

Lo importante es la pela y lo demás me... trae al fresco. Más o menos, esto es lo que la japonesa **Capcom** ha contestado ante las dudas de muchos fans sobre si habría o no un resurgimiento de la saga tal cual como vino al mundo. Si otra vez disfrutaríamos de angostos pasillos con cámaras imposibles y la incerteza de saber si nuestras hierbas y balas soportarían algunas habitaciones más.

Y es que ese género cada vez menos valorado para el jugón actual: el **survival horror**, que tantas taquicardias y amagos de infarto produjo en sus inicios en nuestras mentes adolescentes, se encuentra ahora mismo en un sufrido y obligado retiro existencial.

Que os quede claro queridos lectores. Un survival horror dentro de la serie, **no vende**. Eso es lo que argumentan los jefazos de Capcom. Según estos, continuar en ese género no cubriría las necesidades económicas de la compañía y es preferible seguir ofreciendo acción pura y dura que al fin y al cabo es lo que demanda el jugador. Aunque como ya se ha visto, conserve de Resident únicamente el nombre.

Y yo me pregunto: ¿quiénes demandan que una saga como esta pase de los puzzles y la escasez de munición, al tiro fácil carente de sentido? Disparos, explosiones, carreras desenfrenadas y la ausencia total de puzzles que nos reactiven el cerebro.



Olvidaros de volver a vivir situaciones como esta. El género del survival horror abandonó hace tiempo Capcom

Conozco muy pocos --que los hay-- a los que habiéndoles gustado los primeros **Resident Evil**, les convenza del todo esta nueva hornada con la que atormentan a sus "otros" seguidores. Gente muy joven en su mayoría a la que acercarlos al sistema de juego ori-



ginal, sería poco menos que trasladarlos a la época de las pantallas en blanco y negro y el casette.

Lo más sencillo sería --y también como forma de respeto hacia los jugadores más antiguos-- aparcar la franquicia y dejar de lado su nombre comenzando así, una nueva saga. Pero claro... no vende... pero su nombre sí es el que vende. Y lo más curioso es que este se hizo en base a explotar el survival horror y no lo contrario que ahora promulga y justifica. Bonita forma de llevar a cabo las cuentas y los negocios. Si uno se mira tanto el ombligo, corre el riesgo de tropezarse.

Sólo por eso **Capcom**. Y viendo tu política supramonetaria --que me parece perfecta aunque sea asquerosamente descarada-- no te merecerías que nadie acercara sus uñas a un título desarrollado en tus entrañas. Ni siquiera esos absurdos Dlcs que de vez en cuando, cada vez más, te sacas de la manga y a los cuales les sacas partido abogando en la nostalgia y la estúpida necesidad.

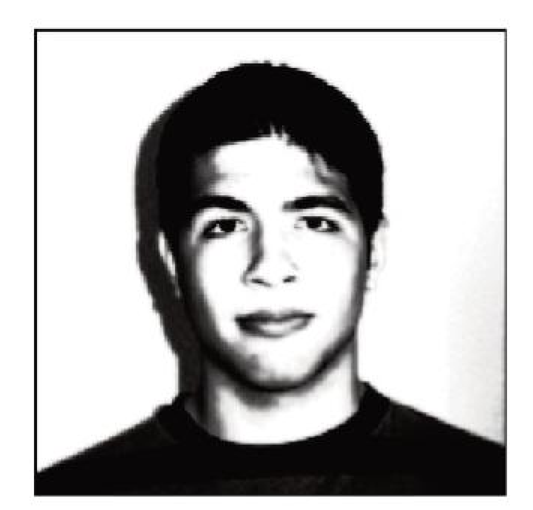
Deja que al menos aquellos que disfrutamos con las viejas aventuras en Raccon, sigamos imaginando todo ese universo tal y como se parió. No nos obligues a envenenar nuestros recuerdos y a olvidar que al fin y al cabo, fuimos nosotros los que os dejamos crecer. Ni siquiera las películas nos permiten eso.

Como siempre y nunca me canso de recalcarlo, esta es una opinión no necesariamente compartida por el resto de GTM.

Ahora se lleva más esto: disparos, explosiones, carreras desenfrenadas y la ausencia total de puzzles o de algo que nos reactive el cerebro

GTM Opina:

Reflexiones sobre la next-gen



Octavio Morante

Redactor de GTM

En cada cambio de consolas, tradicionalmente el salto gráfico ha sido bastante grande. Hay dudas respecto a si esto sucederá en la próxima. ¿Que más aspectos son mejorables?

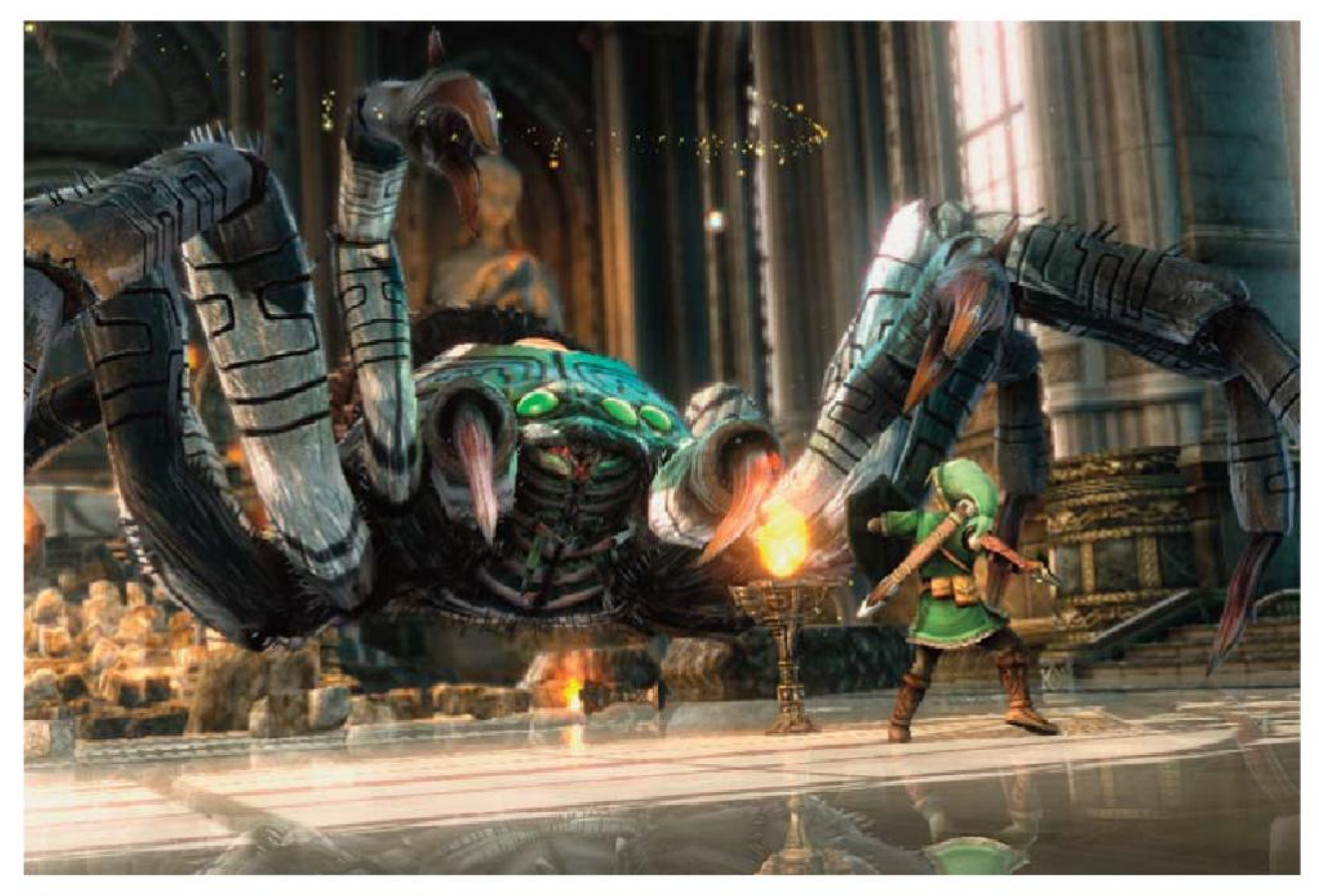
La tecnología avanza a pasos agigantados. La potencia de los ordenadores es cada vez mayor y los videojuegos se acercan cada vez más rápido a la realidad en cuestión de gráficos.

En lo que a consolas de sobremesa se refiere, el tema es algo distinto. La consola más antigua de la generación, Xbox 360, tiene ya cerca de 7 años. La potencia de la plataforma lleva lógicamente estancada desde que se lanzó, al igual que la de PS3 o la de Wii, ya que, obviamente, es imposible sustituir el procesador o la tarjeta gráfica como se hace en PC. Eso supone un inconveniente y una ventaja al mismo tiempo. Al comprar una consola, sabemos que podremos jugar a todos los juegos que se lancen en perfectas condiciones sin necesidad de modificar nada, algo que no ocurre en PCs. En cambio, las sobremesas siempre irán varios pasos por detrás en potencia que el mejor hardware en ordenadores.

Este mismo año, Nintendo lanzará su nueva sobremesa, la Wii U, con una potencia desconocida. Probablemente será algo más que la generación actual, pero sin grandes saltos. Algunos podrán pensar que se repite la historia, que en cosa de un año Microsoft y Sony lanzarán su contrataque consolero con nuevas máquinas más grandes, más calientes y mucho más potentes.

Éste es uno de los diseños de la PS4 que los fans imaginan. Hoy en día no tenemos ninguna información sobre ella

Yo, personalmente, la verdad es que tengo serias dudas sobre lo que pasará. Una posible opción es que Sony y/o Microsoft retrase el lanzamiento de sus nuevas plataformas y alcancen incluso ese plazo de 10 años que prometieron desde Sony hace ya unos añitos. Si la Wii U tuviera éxito y



afectara a las ventas de PS360 seguramente le chirriarían los dientes a más de uno y rápidamente lanzarían sus consolas... ¿Mucho más potentes?

Cuando salió la PS3, por ejemplo, su precio era bastante prohibitivo. Lanzar una consola de esas características encarecería mucho el precio final y podría afectar a las ventas. Por otro lado, estoy convencido de que el salto gráfico no podrá ser tan espectacular como el que hubo de Xbox a 360 o de PS2 a PS3. Existen, desde luego, muchos aspectos a mejorar que también requieren un mejor hardware.

El motor de física, por ejemplo, tiene muchísimo terreno por mejorar. No es raro ver un juego muy cuidado gráficamente y llevarte un chasco cuando el personaje salta o se cae. Las expresiones faciales y mejora de los movimientos también tienen mucho margen de mejora. Otro campo importante es el de la IA, tan descuidada en muchos títulos y tan importante para que los videojuegos salgan bien.

Saliendo ya de temas puramente técnicos, la infraestructura online también es muy importante de cara al futuro.

Nintendo apostará, una vez más, por un nuevo cambio en los esquemas clásicos de control además del tardío salto al HD y un precio presumiblemente asequible. Es difícil predecir la respuesta que darán sus rivales directos pero ya falta poco tiempo para saberlo.

Actualmente se tiende a primar la mejora gráfica porque entra por los ojos y se descuida otros aspectos como el motor físico o la de la IA



imaginad una biblioteca adaptada a tus necesidades y
que tenga justo lo que tú necesitas. imaginad tener
síndrome de down o discapacidad intelectual y
saber que hay un espacio que está dispuesto
a facilitarte el acceso a la cultura y
al entretenimiento, ya sea escrito,
audiovisual o interactivo

ASSIDO: Aquí jugamos todos

Este lugar existe en Murcia, en una asociación que se llama ASSIDO. ASSIDO es una Organización sin ánimo de lucro que desde 1981 se dedica al tratamiento, apoyo, atención, formación e inclusión de personas con síndrome de Down

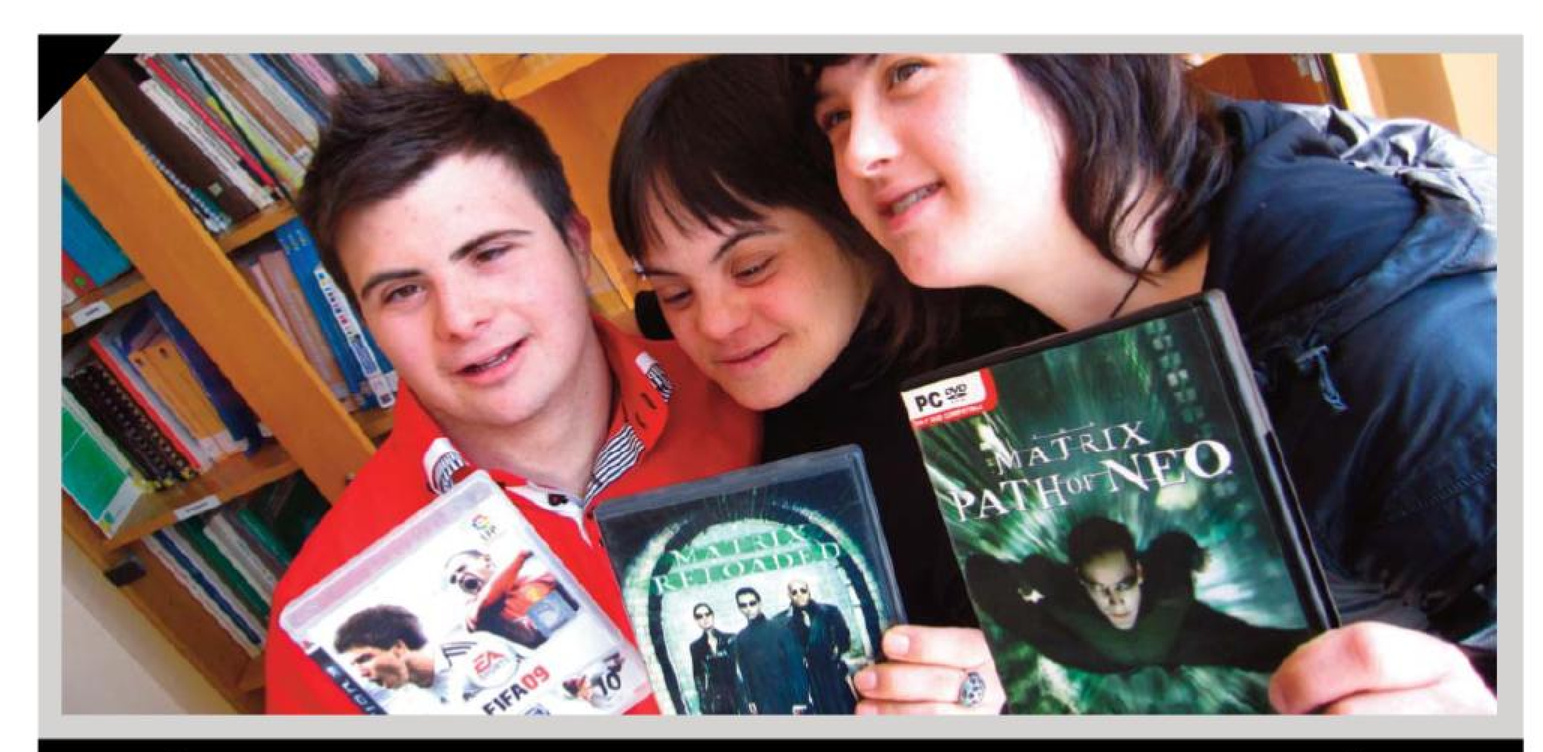
Su principal objetivo es mejorar la calidad de vida sus usuarios y sus familias, ya sea desarrollando curso formativos, logopedia, fomentando la autonomía personal y social... O haciendo posible la creación de una biblioteca adaptada.

Hace unas semanas, Pablo Balibrea, uno de los trabajadores de la asociación tuvo la idea de ampliar la biblioteca del centro permitiendo el acceso no sólo a libros y cómics sino también a películas y videojuegos. El motivo de la decisión fue crear un espacio accesible para todos los usuarios del centro, independiente sus capacidades cognitivas, donde fomentar la sensación de comunidad y de compartir los recursos disponibles.

Así, recopilando los recursos ya disponibles en la asociación y con las aportaciones de algunas familias, esta biblioteca fue tomando forma. Sin embargo, en las últimas semanas la variedad de títulos ha ido ampliándose notablemente gracias a la fantástica campaña de apoyo que ha hecho el podcast y la comunidad de "Confesiones de un Jugador".

"Confesiones de un Jugador" es un programa de videojuegos diferente que intenta dar una visión humana de la industria alejada de intereses comerciales. Entre otras acciones, ya han colaborado con asociaciones como "Juegaterapia" y esta vez han querido ofrecer su apoyo para que esta biblioteca adaptada vaya tomando forma con una campaña solidaria llamada "Aquí Jugamos Todos – Donaciones de un Jugador".

El objetivo de la campaña es sencillo: Recoger todos los juegos y películas que ya no vayáis a utilizar para cualquiera de los sistemas e incorporarlos a la biblioteca para que los chicos y chicas de la asociación comiencen a usarlos. La gran mayoría de los usuarios de esta biblioteca son mayores de edad y precisamente lo que se busca es fomentar la inclusión, por lo que un GTA o una película de miedo serán tan bien recibidos como un Singstar o una comedia romántica.



Podéis hacer vuestras donaciones directamente en la siguiente dirección:
ASSIDO Plaza Bohemia, Nº4 CP. 30009 MURCIA



Salimos perdiendo



Tenemos que hacer un ejercicio de reflexión y dejar a un lado las reticencias o simpatías que nos pueda despertar Game. Debemos mirar más allá para poder comprender que su quiebra debilitará, de forma notable, la competencia existente, y no nos engañemos, eso solo puede significar una cosa: malas noticias para la industria del videojuego y para nosotros



Sergio Colina
Redactor Games Tribune

El comercio de los videojuegos como cualquier otro se basa en la ley de la oferta y la demanda. Es el abc de cualquier negocio y basándonos en ello nunca puede ser bueno el cierre o la quiebra de una empresa para los clientes finales, ya que supone una reducción en la oferta existente.

Podemos ser más o menos "próximos" a la política de empresa que ha utilizado Game en estos últimos años y que le ha arrastrado a la situación actual, pero si dejamos a un lado esto, así como aquellos argumentos viscerales derivados de experiencias poco satisfactorias relacionadas con la cadena, deberemos reconocer de forma objetiva que todo competencia es buena.

Con una mayor competencia en la distribución y comercialización de videojuegos, mayores serán las ventajas de las que disfrutaremos, todas ellas derivadas de la batalla que librarán para captar al consumidor final, es decir a nosotros.

Así cae por su propio peso que una disminución en el número de empresas existentes en el panorama actual, aún y cuando se trate de una empresa que no sea de nuestro agrado , sólo derivará en una relajación del sector, y sólo aportara claras ventajas al resto de empresas que verán como desaparece uno de sus competidores del panorama actual.

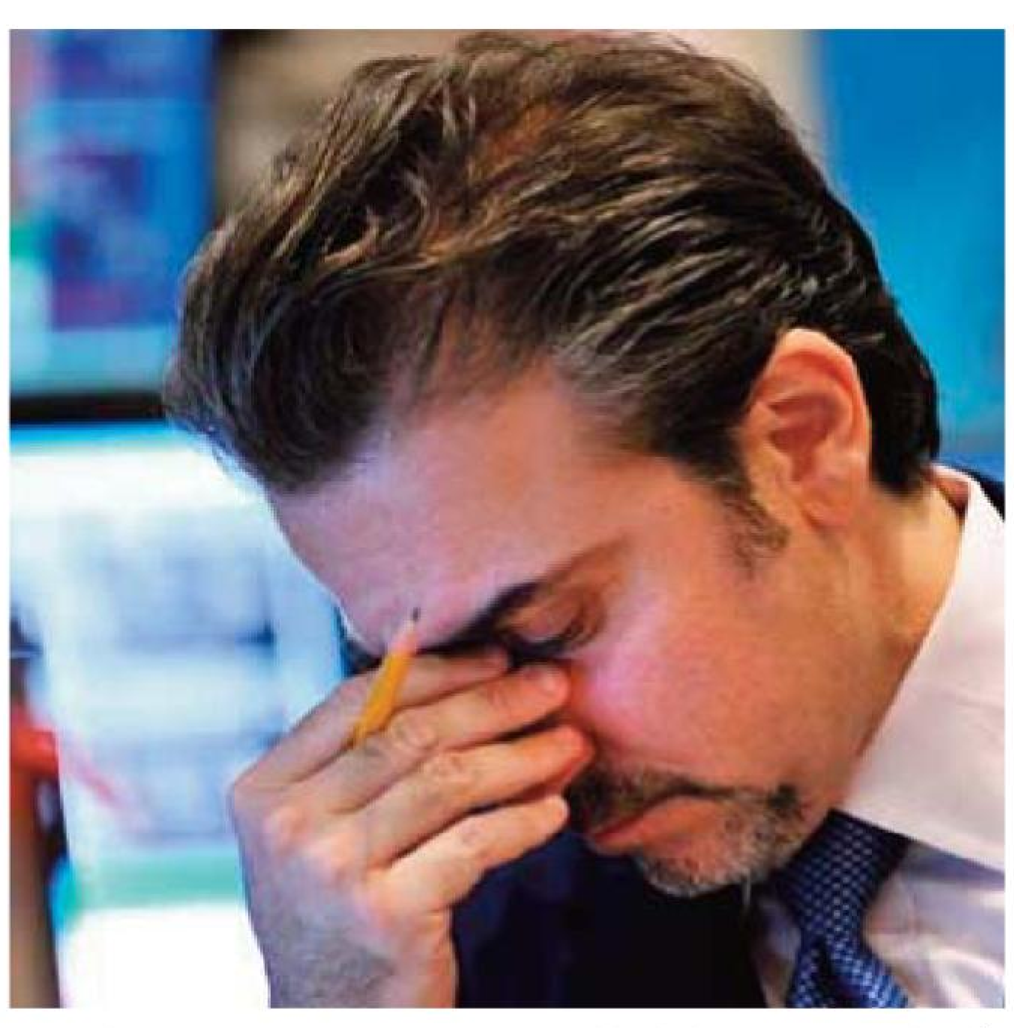
Muchos podréis argumentar llegados a este punto, que tal y como afirmaba Darwin en su famosa teoría de la evolución, sólo los más fuertes sobreviven y que este tipo de sucesos son comunes en todos los mercados, constituyéndose en sí mismo como un mecanismo de regulación del mismo.

En efecto no todas las empresas pueden sobrevivir, y menos aún en las especiales circunstancias que se dan actualmente. No todas cuentan con los mismos recursos o infraestructuras, pero visto de forma egoísta, siempre

¿Una buena noticia? ¡En absoluto!

Para que la quiebra de Game pueda ser considerada una buena noticia para el sector, tendría que suponer ciertas ventajas, unas ventajas que no existen como tales y que siendo magnánimos redundarían en un mayor "control " del mercado de los supervivientes.

Un control que en absoluto puede ser bueno para el sector ya que derivará, al disminuir la competencia existente, en un modelo más próximo al oligopolio. Unos pocos decidirán e impondrán las condiciones de venta, y no nos engañemos seguro que no lo harán pensando en nosotros.



anteponiendo el interés de nosotros los consumidores que nos encontramos al final de la cadena, saldríamos más beneficiados si subsistieran el mayor número posible de empresas, por muy débiles que fueran.

Desgraciadamente en nuestro país somos testigos en primera persona, del efecto negativo que acarrea una escasa competencia. España nunca ha destacado por disponer de una amplia oferta de tiendas especializadas en el mundo de los videojuegos, donde los aficionados podamos adquirir las últimas novedades, más bien todo lo contrario. Y este es juntamente a otros factores, uno de los motivos que nos han llevado a "disfrutar" de unos precios muchos más elevados que en otros países donde si existe una competencia feroz en el sector.

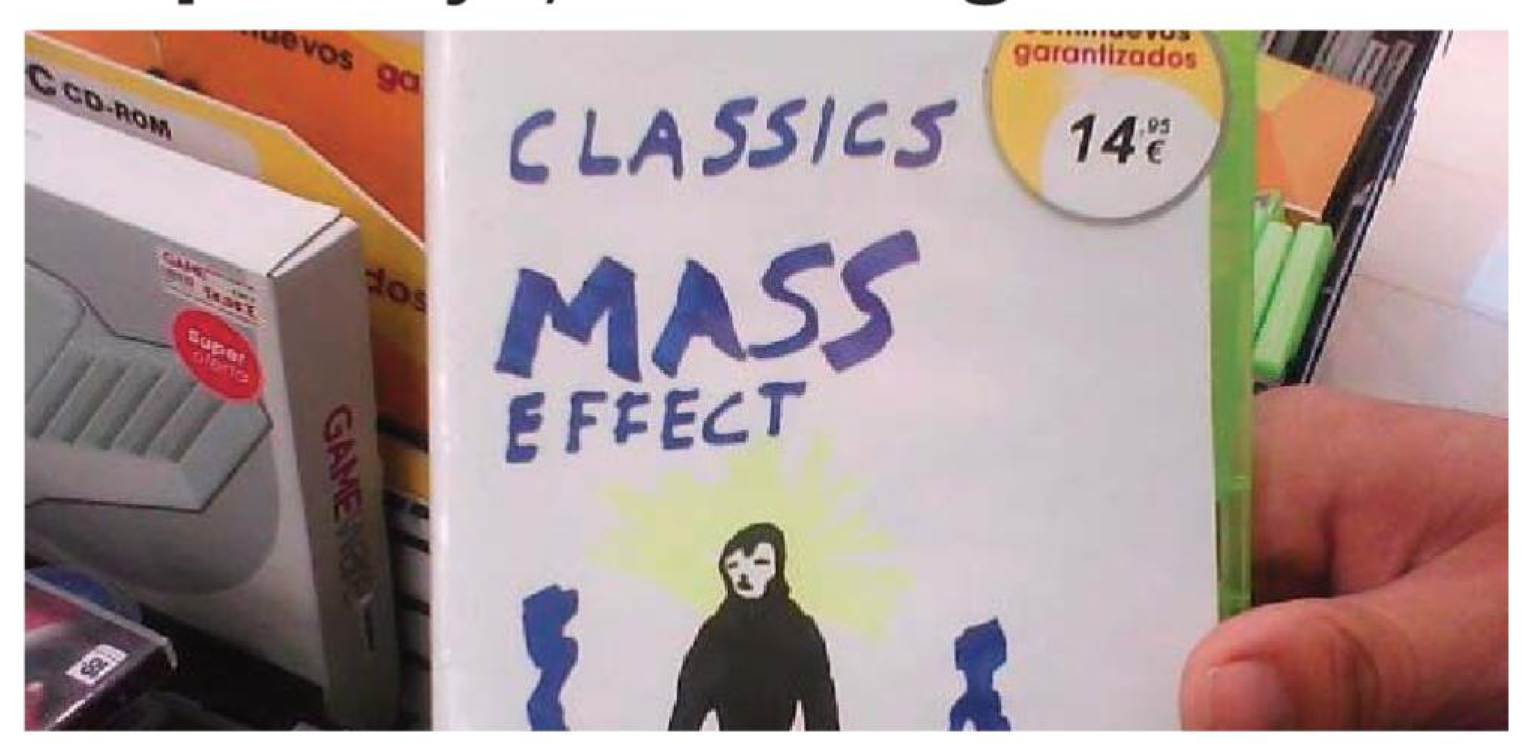
Una competencia numerosa y gracias a la cual todas las empresas tienen que encontrarse en constante tensión para poder ofrecer el producto más completo, (inclusión de extras o promociones especiales) al precio más competitivo.

¡Que los árboles no nos impidan ver el bosque! Yo mismo no soy, o era, un cliente estrella de la cadena, más bien todo lo contrario, podría utilizar los dedos de una mano para mostrar las veces que he comprado allí. Considero que no se mostraban competitivos a nivel general en el precio. Pero, ¿que gano yo con la desaparición de Game? absolutamente nada. Algunos pensareis que tampoco os aportaba nada su existencia, pero estoy seguro que eso no es totalmente cierto. Quien más o quien menos se ha aprovechado de alguna oferta realmente buena , (aunque no muy numerosas, todo sea dicho) o como mínimo le han permitido adquirir el producto promocionado en otro establecimiento a un precio más ajustado como consecuencia de la campaña realizada por Game.

El caso de la quiebra de Game es un claro ejemplo de que restar o incluso dejar de sumar no puede ser una buena noticia. Si disponemos de algo que sólo con el hecho de existir puede proporcionar de forma directa o indirecta ventajas, ¿porque alegrarnos cuando desaparece?

Seamos razonables y, no nos dejemos llevar por fanatismos o simpatías, si analizamos fríamente la quiebra de Game, sólo existen unos claros beneficiados de este hecho en el sector de los videojuegos en España y, claramente, no somos nosotros. Se trata de la competencia directa de Game que ahora se encuentran en una situación más cómoda. Una situación en la que disponen de más manga ancha para imponer sus "leyes".

Lo que es yo, no lo tengo tan claro



Puede sonar impopular, pero este cuento solo tiene un final. Los tiempos cambian. Y la situación del mercado no es ajena a esta situación. El ejemplo del mercado anglosajón es el mejor y mayor exponente de que otro tipo de comercio es posible. Game UK ha caído. No me alegraré por ello, pero tampoco lloraré su pérdida



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe Games Tribune

Y no lo haré por el simple hecho de que cuando se cierra una puerta, se abre una ventana. No voy a buscar episodios particulares sobre el trato que he recibido o dejado de recibir tras cruzar el umbral de las cuatro letras moradas. No van por ahí los tiros. Ni tampoco voy a hacer sangre con algo tan mezquino que puede desembocar en que miles de chicos jóvenes (y no tanto), acaben en la calle en medio de una crispación social y laboral sin precedentes. Sería demasiado canalla. No, mi reflexión particular va más enfocado hacia una visión del mercado que hace tiempo que dejó de ser un coto privado.

Hoy en día el consumo de videojuegos es algo que atañe a un espectro tan amplio, que ha dejado ya de tener sus propios guetos de compra. Y la cantidad de tiendas que ofertan estos productos es cada vez más sorprendente (he llegado a verlos vender en la panadería de debajo de mi casa). La oferta es abrumadora. Y si salimos de nuestras fronteras y ponemos rumbo a la tierra de Su Graciosa Majestad... es otro nivel.

¿Y por qué ha tenido que cerrar? Habrá a día de hoy soplagaitas que aún le echen la culpa a la piratería y a su sistemática destrucción de puestos de trabajo. Los dos dedos de frente invitan a razonar advirtiendo que si se ha llegado a esta situación es porque simplemente el negocio estaba ya caduco. Si el flujo de gastos no compensa el de ingresos, estas abocado a la muerte en cualquier empresa que se precie. Y esto es un toque de atención a todo el mundo. La gente ya no recurre a los mismos sitios a comprar sus juegos.

Cualquier persona medianamente inmersa en el mundillo sabe que "comprando por internet, te sale a mitad de precio". Si a nosotros nos sale rentable aun teniendo que comulgar con ruedas de molino en cuestión de trabas impuestas en temas de mutilación de idiomas, imaginaos lo beneficioso que es para alguien

El grupo se declara insolvente

Tras un mes convulso en cuanto a rumores y posibles opciones de compra/absorción, el pasado 26 de marzo se hizo oficial la insolvencia del grupo y la puesta al frente de dos administradores externos con el fin de saldar las deudas contraídas con sus proveedores y acreedores.

De momento no se conoce a qué niveles puede afectar esta situación a la filial española. La principal vía para conseguir liquidez pasa por vender gran parte de los locales. Al menos así se hará en territorio inglés.



que vive en el Soho. Es pura cuestión de lógica. Pago la mitad y para colmo no tengo ni que salir de casa. Y casi seguro que lo tendré en mi buzón un par de días antes de que salga oficialmente al mercado. Lo raro es que esta situación de quiebra no se haya producido antes.

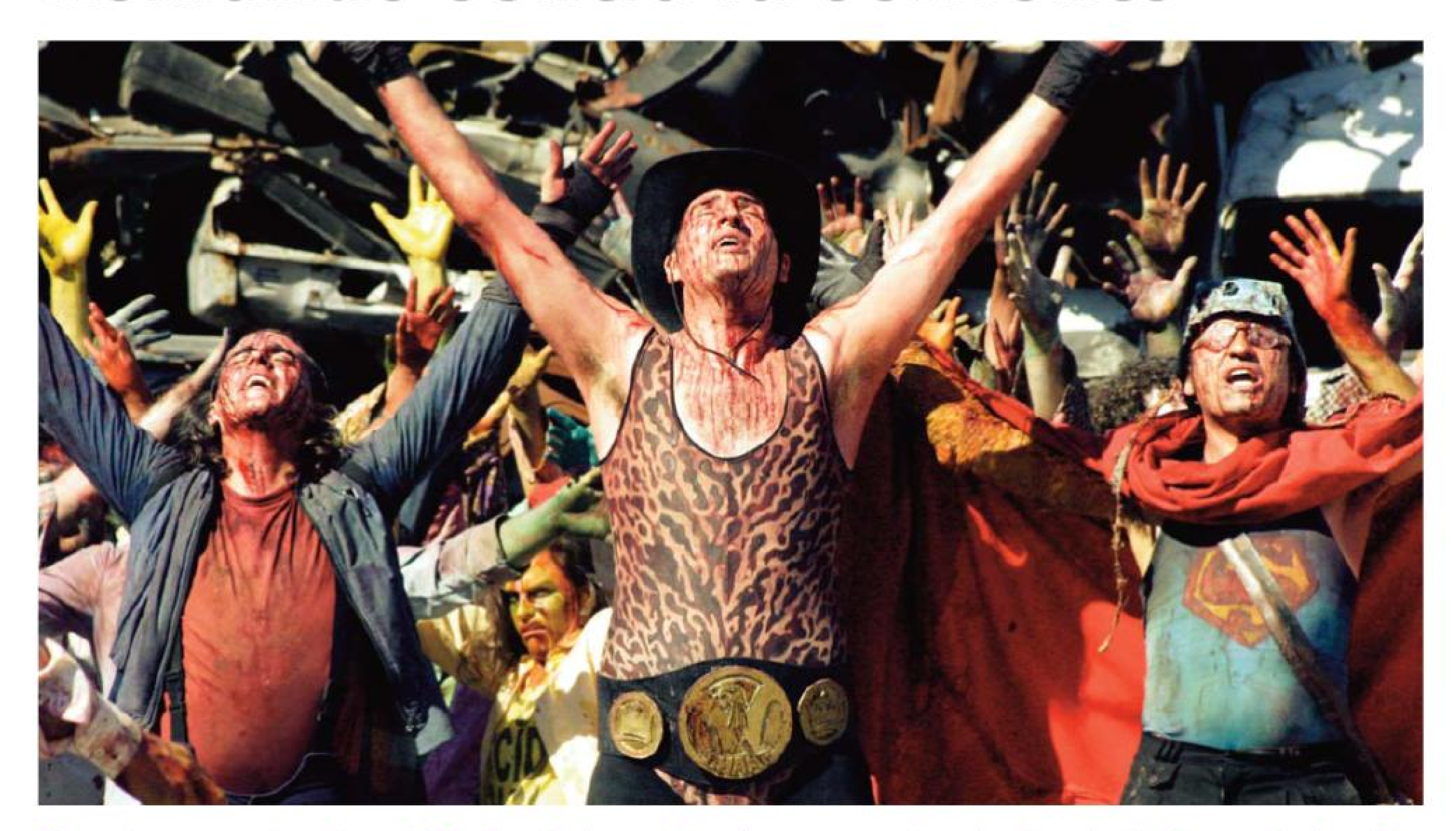
Un juego es algo que es tremendamente sencillo de comprar online. No es una lechuga que haya que elegirla a primera hora en el mercado. No es una barra de pan que debemos tener recién sacada del horno. No. Un juego no tiene ese hándicap de devaluación que pueden traer intrínsecos otros productos de consumo ni presenta tasas de devolución que hagan inviable esta propuesta. Si la gente se ha adaptado a esta situación de buscar la mejor oferta, no se entiende el poco nivel de sensibilidad que han tenido sus dirigentes a la hora de poner freno a una sangría que era noticia casi fija en los últimos informes económicos de un año a esta parte. Vale, sí, podíamos comprar los juegos a través de su web y ahorrarnos de esta manera un buen pico. Lo malo es que aún con el ahorro, muy rara vez eran capaces de ofrecer algo más atractivo que Play.com o Zavvi.

Pero volviendo a nuestras fronteras, las últimas informaciones hablan de la buena salud de la que goza el grupo. Si soy sincero, no sé cuánto será capaz de vender la mayor cadena de venta de videojuegos minoristas. Desconozco el porcentaje. Yo puedo decir que hace mucho, pero que mucho tiempo, que no compro una novedad en sus tiendas. Y tan solo un mucho que no compro ningún juego allí. Rara es la vez que un lanzamiento que me interese no lo encuentro unos cuantos *leuros* más barato y sin la coletilla de ser "*los especialistas en videojuegos.*" Rara por no decir que en los últimos tiempos nunca ha sido así. Mi abanico de opciones a día de hoy resulta tan amplio que hace que solo me acuerde de ellos cuando veo su tarjeta al abrir mi cartera. Y ojo, estamos hablando siempre de alternativas en tienda física.

Es esta situación de diversidad la que erradica por completo la idea apocalíptica de un advenimiento monopolista por parte de la competencia. Si Game desaparece de España como tal, no vamos a vivir una escalada de precios. Precisamente en los últimos tiempos ha sido al revés, ya que las "agresivas" ofertas realizadas por parte de otros comercios han hecho que los precios de lanzamiento se hayan comedido de un tiempo a esta parte.

Lo que sí echaría de menos son los cestos de segunda mano. Incluso a veces he llegado a encontrarme cosas interesantes.

Remando contra la corriente



Novedosos modos de exhibición. Independencia y competencia. La piratería en el cine. Regalar en son de multiplicar voces. El 30 de Marzo del 2012 será una fecha que marcará un precedente en el ambiente de los estrenos cinematográficos del planeta

Después del crash de Megaupload y el consiguiente coletazo que vivió el mundo de la piratería –ni hablar de la actualidad de sitios como Taringa.com o, mismo, Cuevana.tv-, la industria del cine, por lo menos en lo que compete a Internet, está aún en un terreno más gris que antes. Sin poner en la palestra juicios de valor, ni éticos, ni morales, ni mercantiles, desaparecieron de la faz de la red grandes cantidades de, entre otras cosas, entre muchas otras cosas, filmes. Sin embargo, en tiempos donde cualquier distribuidora –sobre todo, de las grandes y poderosas- denuncia cualquier intento de ilegalidad para con sus obras, desde la Argentina surge un nuevo terreno completamente particular: se estrena una película en cines y simultáneamente es colgada en Internet, de forma gratuita, con subtítulos y promocionada con bombos y platillos por la misma compañía productora que se encargó de su realización.

La falta de oportunidades en las grandes pantallas, la avanzada de los espectadores aburguesados en la comodidad de sus sillones, el alto costo de las entradas de los complejos multisalas, la imposibilidad económica & logística de mover copias por todo el mundo y la supuración natural del mainstream para con los bordes hacen que, para sobresalir, haya que buscar, por ejemplo, vías alternativas de exhibición. Por eso, tomando conciencia de tal problemática, a partir del 30 de Marzo, en un hecho sin ningún antecedente similar en esta competitiva industria, se estrenará mundialmente el largometraje Plaga Zombie: Zona Mutante: Revolución Tóxica. ¿Por qué mundialmente? ¿Y cuál es el truco acá? Pues bien, en la Argentina irá al circuito alternativo de salas, cineclubes y espacios independientes pero, también, durante 48Hs, estará disponible para ver online. Sí, al mismo tiempo que en los cines. Una forma tal vez romántica de transgredir, de vencer

La cantidad de impedimentos que hay que sortear para llegar a las salas de cine obliga a innovar



a los dragones, pero con mucho de pasión por el cine donde lo que importa, acá, casi siempre, es que las películas sean vistas por la mayor cantidad de personas posibles. Vamos de nuevo: romanticismo. De tal forma fue que esta misma gente colgó en sus canales de YouTube el resto de sus películas post-estrenos "comerciales" y post-ediciones en DVD.

Estas son las vueltas de los productos autogestionados, donde lo que se hace es –siempre- con el dinero de los propios involucrados, sin filantropía ni golondrineo de terceros. El hecho, aquí, es sobresalir en un mercado harto dominado por las majors. Entonces, surge la pregunta de: "¿hacía dónde enfocar los cañones si se quiere hacer un mínimo de ruido entre la bruma?". La respuesta, es probable, aún no esté del todo resuelta, pero al menos desde FARSA Producciones, productores del film, y desde VideoFlims Distribución, sus distribuidores, las mañas pasan por ir contra la corriente. Imaginen un escenario –seguro improbable, imposible, soñador- donde, para que espectadores de todo el mundo puedan ver la película, pongámosle la próxima de Harry Potter, esté programada tanto en cines como liberada de forma oficial desde Internet. Es difícil creer que eso pueda llegar a suceder algún día porque, claro, hay otros intereses detrás y se barajan otros recursos. Otras son las apuestas e inversiones, allí, porque de esa forma se rigen los grandes capitales.

Pese a ello, lo dicho, desde los márgenes, distinguirse pasa por decisiones como la tomada. Así, entonces, desde el 30 de Marzo del 2012, fecha paradigmática en tanto "nuevo suceso en formas de exhibición", el film procedente de Haedo, al oeste de la provincia de Buenos Aires, también destacado por ser el cierre de la primer trilogía de zombies en Latinoamérica, se estrenará en una buena cantidad de cines y, además, durante unos dos días estará disponible online para que los cinéfilos del mundo puedan verla gratuitamente. Y aquello, claro, será evolucionar.

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi





desarrolla: adan atomic · **distribuye**: apple · **género:** plataformas · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 2,50€ · **edad:** +9

Canabalt

De azotea en azotea

Otro de aquellos títulos "indie" que se atreven a dar el paso en las consolas de la actual generación, se convierte por méritos propios y pese a su extremada sencillez, un título tremendamente adictivo



Canabalt podría pasar por cualquier videojuego de hace varias décadas. Su aspecto retro, sencillez y adicción, son claras señas de identidad y las principales culpables de que este mes **Games Tribune** decida traer a los respetables lectores: ustedes-vosotros, esta singular opción.

Lo primero que hay que dejar bien claro y patente es que Canabalt se trata de un juego de tipo **flash**, que ocupa lo mismo que antiguamente cualquiera lo haría en nuestros viejos diskettes. Un título que funciona de forma indiscriminada en practicamente cualquier sistema sin que por ello se necesiten grandes alardes técnicos y potencia de cálculo. Accesible a todos los públicos, edades y tanto casuals como hardcore gamers de la vida, Canabalt se atreve incluso con Playstation 3 habiendo dejado el listón ya bastante alto en los dispositivos **con Android**.

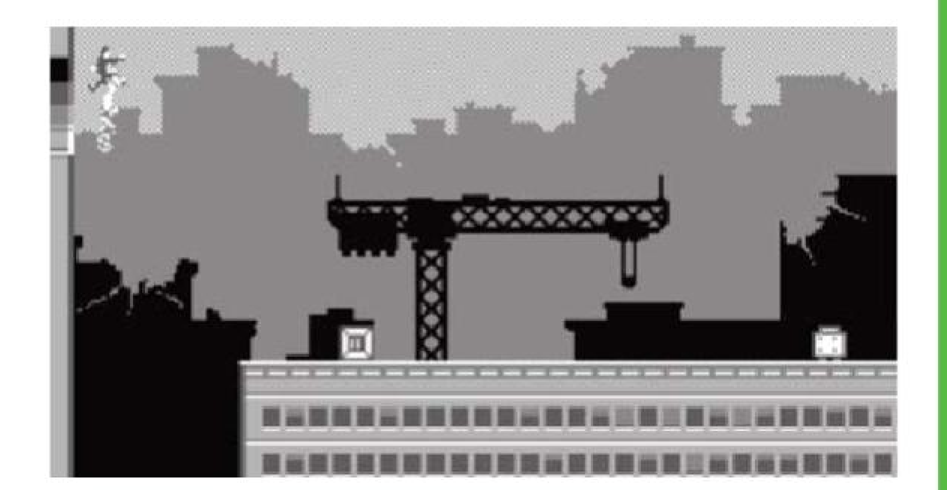
Corriendo, nunca mejor dicho,

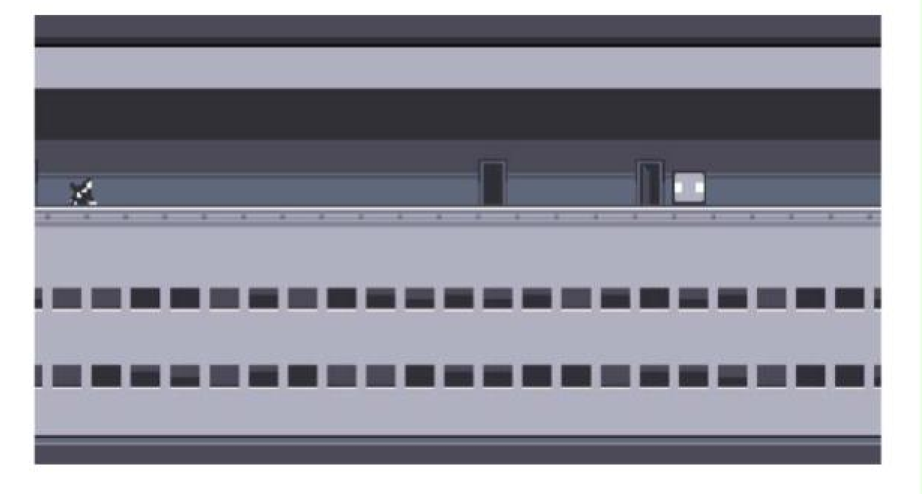
Canabalt funciona de forma indiscriminada en cualquier sistema sin que por ello se necesiten grandes alardes técnicos y potencia de calculo

por los tejados de este vibrante juego, nos encontraremos con una propuesta de aspecto gris y música plagada de samplers que hará las delicias de los aficionados a la música electrónica. Si bien nos recordará en algunos momentos, salvando claramente las distancias, a Mirror´s Edge, Canabalt goza de una personalidad propia que lo convierte en toda una joya ahora mismo incluida como minijuego flash en diversas y conocidas webs.

La desventura de un hombre aferrado a su veloz carrera por encima de los tejados de una ciudad semiderruida bajo el ataque de unos alienígenas, es el punto de partida y lev motiv por el cual se da por iniciado el juego. El objetivo es claro: aguantar nuestra carrera todo lo posible hasta que nos la peguemos contra alguna pared. Tarea poco sencilla si tenemos en cuenta que, a medida que salvamos los obstáculos la velocidad irá en aumento, y es el propio jugador quien decidirá si poner el freno o no antes de estamparse.

Aunque no es lo primordial, sino el pasar un buen rato ya sea en casa como de camino a cualquier otro lugar, el principal cometido y motivo de su tremendísima adicción, es tratar de superar nuestra propia marca y de la cualquier otro jugador. Todo a través de una muy simplista interfaz en la que se nos irá informando de la cantidad de kilómetros recorridos en vertiginosa carrera por las alturas. Así pues, la pelota está en el tejado y habiendo recibido records de más de 15 mil km de distancia, os pregunto: ¿cuál es el vuestro?







Conclusiones:

El complemento ideal para pasar un buen rato sin mayores pretensiones. Ocupa poco, es barato y las horas de entretenimiento están más que aseguradas. Tanto si eres más afín a un tipo de juegos o de otros, Canabalt terminará atrapando al jugador en un "voy a intentarlo por última vez". Es él mismo y no el propio juego quien se autoeleva la dificultad. Y todo en un marco gráfico y sonoro digno de mencionar y sobradamente repleto de calidad.

Por qué debes seguirlo:

Porque su estilo y temática llega a todos los públicos y de todas las edades. Si eres de los que busca la sencillez como norma este es tu tipo de juego. Con tan sólo un botón (el del salto) podrás echarle interminables horas a un título a todas luces original.

Positivo:

- Aspecto retro
- Dificultad escalable por el propio jugador
- Su banda sonora. Muy lograda y bastante trabajada para un título en primera instancia tan "sencillo"
-En Pc, para Android y ahora Ps3

Negativo:

- No hay otros modos de juego salvo el principal

TEXTO: Dani Meralho

No solo Juegos

por SERGIO COLINA

Juego de Tronos

Una adaptación televisiva de altura



Hace exactamente un año, en esta misma sección, os recomendábamos encarecidamente que diérais una oportunidad a la saga Canción de Hielo y Fuego del autor George R. R. Martin. Ahora os incitamos a descubrir la serie televisiva basada en esta obra literaria. Se trata de Juego de Tronos, una excelente adaptación de la primera novela de la saga, en cuya producción la cadena HBO no ha escatimado medios situándose entre las series más costosas de la cadena.

La serie, al igual que la novela, nos situa en un mundo ficticio de aire medieval, donde tendrán lugar numeroso sucesos. Entre todos ellos destacan una lucha sin cuartel entre las diferentes casas para alzarse con el poder y el resurgimiento de un antiguo mal que amenaza con destruir todo a su paso.

La ambientación es magnífica y la elección de los actores ha sido muy acertada, consiguiendo transmitir los numerosos matices de los que hacían gala los personajes de la novela.

Juego de Tronos es una serie obligatoria para los incondicionales de la saga literaria debido a su rigor y fidelidad. Gran parte de culpa de el gran trabajo realizado, la tiene el propio George R.R. Martin, quien ha supervisado personalmente la adaptación de su novela, hasta conseguir un producto a la altura de ésta.

Preparaos para disfrutar sin tregua, ¡The winter is coming!

Sueño del Fevre

Si antes estábamos recomendando la adaptación televisiva de la obra de George R.R. Martin, ahora nos tomamos la licencia de recomendaros otra obra de este mismo escritor, ya que pese a ser conocido casi en exclusiva por la Saga de Canción de Hielo y Fuego, posee en su historial grandes obras como la que nos ocupa.

En gran cantidad de ocasiones se ha afirmado que esta novela se trata de una mezcla entre Bram Stoker y Mark Twain, y es que El Sueño de Fevre nos situa en el rio Missisipi, en la edad dorada de los barcos de vapor, narrándonos las aventuras del capitán Abner Marsh y su enigmático patrón Joshua York.

Los personajes, y especialmente los dos protagonistas, el capitán Abner y Joshua, están muy bien construidos. Cada uno posee un carácter milimétricamente estudiado y con una amplia variedad de matices que los enriquecen profundamente.

Juntamente con el tratamiento de los personajes, otro de los aspectos a destacar del Sueño de Fevre es su ambienta-

Una gran adaptación televisiva, vampiros sobre barcos y un disco con claro carácter propio

GEORGE R. R.
MARTIN
SUEÑO DEL FEVRE

ción. Martin consigue reflejar fielmente la época en que se desarrolla la novela y logra plasmar con gran acierto el contexto histórico en el que se situa la acción, aspectos como la esclavitud o la revolución que supuso el descubrimiento de la máquina de vapor.

El tratamiento que se dispensa a los vampiros, tan de moda actualmente, es diametralmente opuesto al estereotipo que aparece en obras como Crepúsculo o Crónicas Vampíricas, encontrándose más próximo a los protagonistas de la obra de Anne Rice en Entrevista con el Vampiro.

En resumen, El Sueño de Fevre es una novela con una gran trama que, gracias a un uso magistral de la ambientación de la época y a unos personajes con gran carisma, conseguirá atraparnos desde el principio sumergiéndonos en un terrorífico Missisipi.

Mishima

L'Amor feliç



Puede que pocos seáis los que conozcáis a este quinteto catalán que deben su nombre al escritor, japonés Yukio Mishima.

Doce años hace de su presentación ante el gran público con Lipstick Traces, y durante todo este tiempo han avanzado con paso firme, permaneciendo siempre fieles a su peculiar estilo, hasta tal punto que, se han convertido en un claro referente musical.

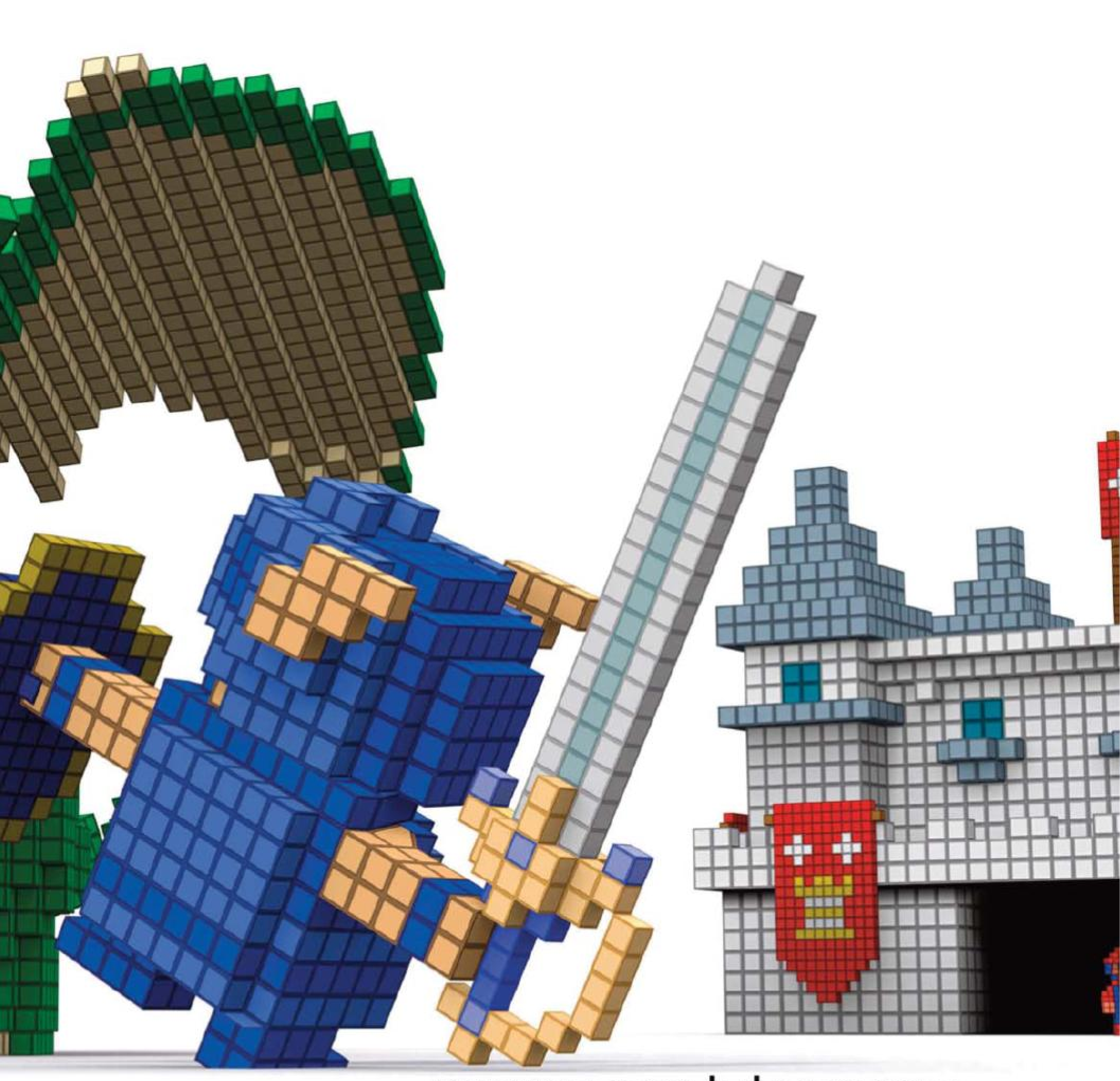
Mishima ha publicado el pasado 27 de Marzo su nuevo álbum 'L'Amor Feliç', el cual fue gestado durante su larga gira de más de 80 conciertos.

Tal y como afirma David Carabén, cantante y compositor del grupo, prefieren plasmar la frescura y no dejar pasar ninguna oportunidad de crear: "no me cojo un espacio de tiempo para dedicarme a componer, sino que voy componiendo. El grupo va oyendo las nuevas composiciones mientras estamos de gira y, si nos salen fácilmente los arreglos, probamos el tema en directo"

El álbum ha sido grabado en El Puerto de Santa María (Cádiz) en los estudios de Paco Loco, y profundiza en el estilo que ha convertido a los Mishima en una apuesta ganadora, a medio camino entre la canción de autor y la banda de rock.

Con un sonido íntimo, y un carácter muy acentuado, los Mishima no sólo se han hecho valedores de un espacio propio dentro del panorama musical, sino que han conseguido marcar un estilo diferenciado.

a vida para leer tu
ne magazine



www.gamestribune.com
es en nuestra web!





Medal of Honor Warfighter

Vuelve el Tier-1

Danger Close encara los últimos meses de desarrollo de su nuevo trabajo: Medal of Honor Warfighter, la segunda entrega de la saga tras su reinicio,con el objetivo de ofrecer un mejor título gracias a lo aprendido del pasado

Viendo el éxito de la competencia en el género de los juegos de acción en primera persona, Electronic Arts decidió que también quería parte del pastel y lanzó al mercado Medal of Honor, una marca de sobra conocida pero que volvía a ver la luz tras estar varios años aparcada. El estudio encargado de reiniciar la saga fue Danger Close, y el resultado no fue del todo malo: el título rindió bien comercialmente y obtuvo buenas críticas, pero no se acercó al nivel de su máximo rival: Call of Duty.

Después lanzó al mercado tí-



El Tier-1 volverá a ser el protagonista del modo Campaña. Todavía se desconocen los lugares que visitaremos a lo largo de la trama

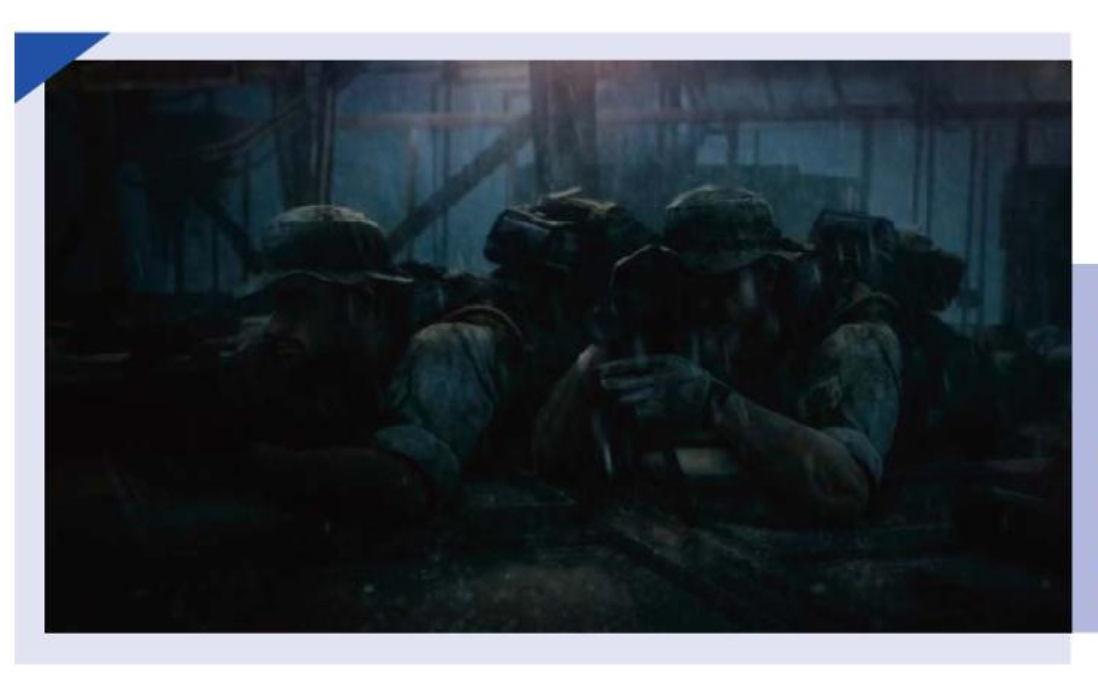
tulos como Bulletstorm y Crysis 2. El primero de ellos, desarrollado por People Can Fly en colaboración con Epic Games, fue bien recibido pese a tratarse de una nueva IP. El segundo también obtuvo muy buenos resultados, pero al igual que Bulletstorm, se movía en un marco diferente.

En el siguiente round EA apostó por Battlefield 3 de DICE, una saga y un estudio veterano en los juegos de acción. El título cosechó muy buenos resultados a todos los niveles, incluidos varios premios, y consiguió hacerse con parte del mercado, del duro mercado de los FPS.

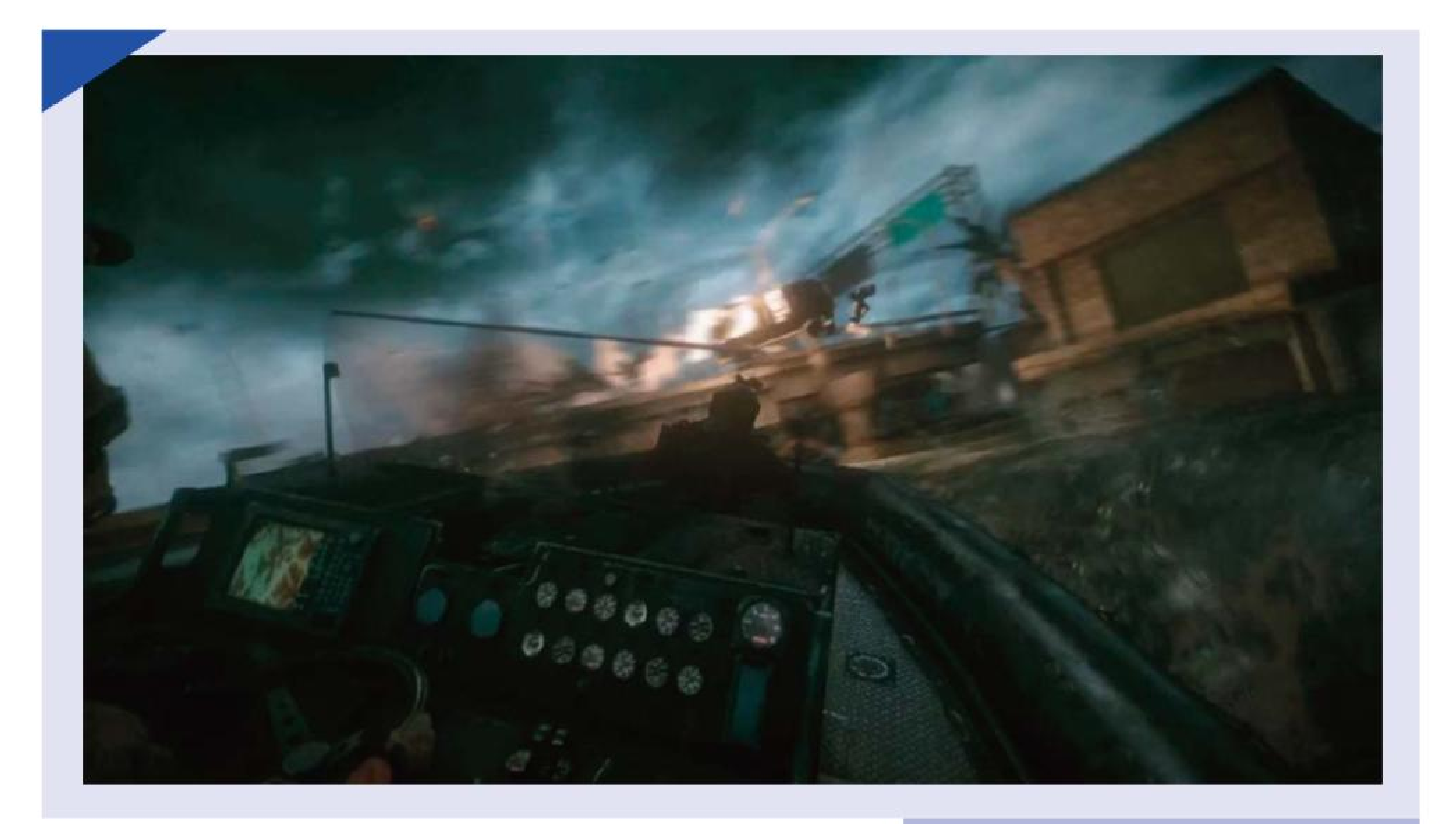
Este año vuelve a ser el turno de Danger Close con Medal of Honor Warfighter, título que fue presentado en la pasada Games Developer Conference de San Francisco, el mismo escenario donde hace un año EA anunció Battlefield 3.

Historia

En Warfighter volveremos a manejar al operativo Tier-1, el mismo que protagonizó la primera entrega, y que tiene como actor principal al soldado Preacher. Este equipo tendrá que enfrentarse a una nueva amenaza terrorista global que les hará viajar por diferentes lugares del pla-



Encontraremos diferentes tipos de misiones, algunas de las cuales requerirán de un planteamiento táctico para poder superarlas



neta y trabajar con diferentes fuerzas de seguridad. Aunque se desconoce que otros personajes y equipos aparecerán en el título, el estudio ha confirmado que ha trabajado con fuerzas de seguridad como el KSK alemán o los SARS de Australia, además del auténtico Tier-1, para intentar ofrecer un título lo más auténtico posible.

Como decimos Preacher y el Tier-1 vuelven a ser los protagonistas, pero como novedad, el foco de atención no estará solo en las misiones, también en la vida personal de los soldados y en cómo afectan estas misiones a sus familias. Este será un punto a tener en cuenta, pues en todos los FPS las compañías no muestran más allá de las vivencias de los protagonistas. Será interesante ver como reacciona el público y si otras desarrolladoras apostarán por ofrecer un enfoque similar.

Al estar ambientado en diferentes lugares es de esperar que las misiones sean más variadas que las de la primera entrega, uno de sus mayores fallos. Ésto afectará a otros apartados, como el diseño, pues veremos más tonalidades de colores y escenarios totalmente nuevos. En el tráiler mostrado se confirmó uno de los escenarios, Filipinas, donde tendrá lugar una misión sobre un escenario acuático a bordo vehículos.

Aspecto

A nivel técnico es prácticamente seguro que lucirá a un gran nivel, pues usará el motor gráfico Frostbite 2.0, el mismo que utiliza Battlefield 3 y que tan buenos resultados le ha dado. También veremos nuevos escenarios debido a que visitaremos diferentes puntos del globo durante el modo Campaña. El uso de Frostbite 2.0 permite a Danger Close diseñar misiones en las que el jugador pueda inter-

Los vehículos tendrán más presencia, pues seremos los encargados de pilotarlos o de manejar su arsenal

actuar con el entorno y que estos sean destructibles, como caracteriza al último trabajo de DICE.

Estilo

El objetivo del estudio es ofrecer un título lo más parecido a la realidad, por lo que este nuevo Medal of Honor también tendrá su toque táctico. A la hora de entrar en una habitación, por ejemplo, tendremos diferentes formas de hacerlo: derribar la puerta y lanzar una granada cegadora, utilizar explosivos para realizar la incursión...

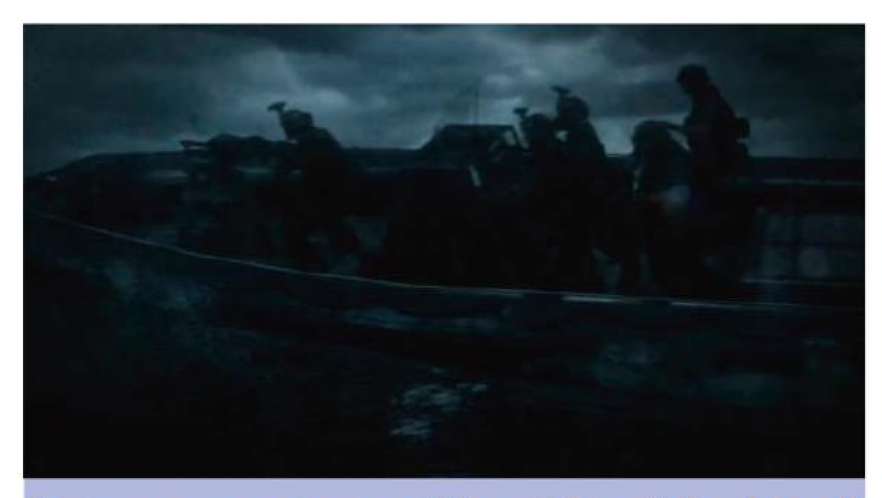
Aunque su objetivo es ser realista, no faltarán las escenas espectaculares a bordo de vehículos mientras manejamos alguna de sus torretas. Ésto, sumado a la interacción con el entorno, debería ser suficiente para ofrecer misiones frenéticas y llenas de momentos épicos.

Online

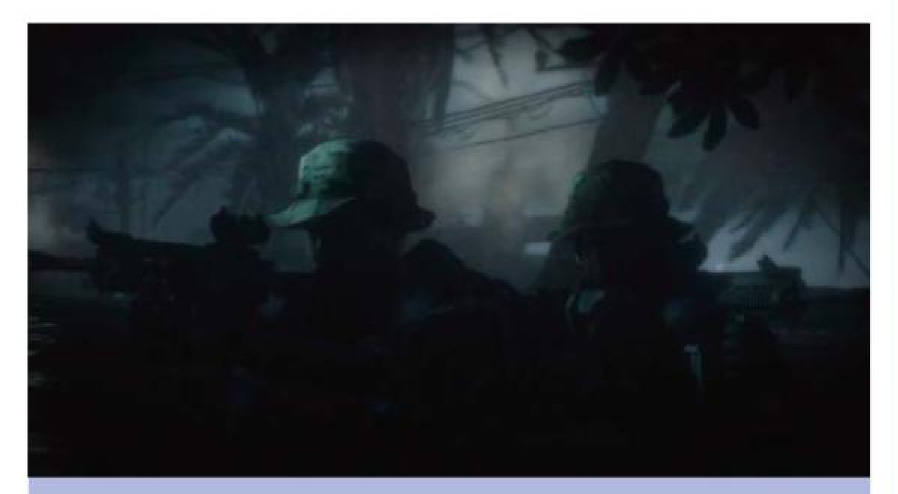
En cuanto al modo multijugador, todavía no se han desvelado detalles sobre las diferentes opciones que incluirá, pero sí que esta vez sí será desarrollado por Danger Close y no por DICE, como ocurrió con la primera entrega. El resultado fue bueno, pero las diferencias entre ambos estudios eran evidentes.

Este será un apartado fundamental, pues hoy día todos los juegos del género cuentan con su correspondiente modalidad competitiva e intentan ofrecer opciones distintas al jugador. El rey absoluto es el título de Activision, a ver si Danger Close es capaz de ofrecer algo fresco que atraiga a más jugadores a su nuevo trabajo.

El 23 de octubre es el día en que Electronic Arts lanzará Medal of Honor Warfighter para PC, PlayStation 3 y Xbox 360. Veremos si Medal of Honor recupera su nivel y EA sigue haciéndose con un trocito del pastel.



Esta nueva entrega utiliza el Frostbite 2.0, el motor gráfico creado por DICE y que utilizó recientemente en Battlefield 3



Danger Close también se encarga del desarrollo del modo multijugador, a diferencia de la primera entrega

Valoración:

El reinicio de la saga resultó ser un trabajo bastante bien hecho, pero sin destacar en ningún apartado. Danger Close prepara esta segunda entrega con lo aprendido de la primera y con la atención de darle un estilo diferente. Además, cuenta con un arma donde si podrá destacar frente a la competencia, el Frostbite 2.0, un motor que le dará un aspecto gráfico similar al de Battlefield 3.

En octubre veremos el resultado final del regreso de una saga mítica.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Devil May Cry: HD

El cazademonios original...en alta definición



El joven pero legendario Dante lucha contra su pasado en un juego que tiene lo mejor de los japoneses pero con un protagonista tipicamente americano: chabacano, irresponsable, ingenioso e irrespetuoso pero que se hace querer

Si existe una saga de "hack & slash" o "aventura de acción" querida y prestigiosa es Devil May Cry. En ella encarnamos a Dante, hijo de un demonio y una humana que malvive haciendo de cazarrecompensas. El juego triunfó debido a una potente banda sonora, el uso de armas de fuego combinadas con golpes de espada, su componente "rolero" al tener que subir de nivel al personaje, los puzles que resolver... Sentó precedente.

El juego vendió más de dos millones de copias allá por el año 2001 y ha dado para adaptaciones a cómic, manga, anime, y apariciones en otros videojuegos no necesariamente de la misma franquicia.

Tanto es así que ahora al público más ajeno a este mundillo, cuando se le quiere explicar qué es "hack & slash" se dice "es tipo Devil May Cry".

Devil May Cry 2 aparecería dos años más tarde tratando de superar a su predecesor, pero no fue así. Aunque los personajes tenían un acabado más logrado los escenarios estaban peor hechos y Dante no subía de nivel ni aprendía movimientos nuevos. La historia, además, era casi idéntica a la del primer juego. No había terminado de cuajar y el nivel de calidad general era considerablemente inferior al de su predecesor.

Sin embargo, los fans de Dante demandaban una continuación de la historia en toda regla, o mejor dicho, del legado del primer DMC. Si bien lo segundo sí se consiguió esta vez, lo primero no. ¿Y por qué? Porque era una precuela que contaba los primeros pasos de Dante como cazademonios, teniendo que enfrentarse a su hermano, Vergil,



Al hermano malvado de Dante lo podremos controlar en el tercer juego de esta compilación

para evitar que este desatara una fuerza capaz de destruir el mundo.

A la tercera va la vencida, ¿no? Dante y Vergil recuperaron el prestigio de la saga con una historia llena de giros argumentales, frases ingeniosas, un diseño de personajes muy trabajado, y un apartado gráfico notable y, como punto fuerte, la posibilidad de jugar como el villano.

Pues los chicos de CAPCOM, que de rentabilizar saben bastante, son lo suficientemente amables como para traernos de una sola tacada los tres primeros juegos de la saga (porque hay 4 por ahora), en un único disco y, además, en alta definición.

En abril gozaremos de esta pieza de coleccionista que traerá sutiles mejoras, más allá del HD que lleva en el nombre, en el apartado sonoro por ejemplo y algún que otro detallito extra que no se ha querido desvelar aún. No obstante, desde CAPCOM afirman que los guiños a los aficionados de toda la vida serán bastante emotivos, que será una buena pieza de coleccionista, y permitirá a aquellos que vivan debajo de una piedra y no conozcan a Dante y amigos familiarizarse con Devil May Cry.

Mientras que Devil May Cry 4 ahora mismo está en oferta en tu tienda de videojuegos más cercana (y es altamente recomendable) y con la quinta parte a la vuelta de la esquina sembrando polémica en cada foro (debido al cambio de look del protagonista y que se desarrolla en un universo paralelo), este se presenta como un magnífico complemento para el buen aficionado.
En unos días y por 40 euros lo tendremos a la venta.

Valoración:

Desde 2001 hasta nuestros días, la saga Devil May Cry ha sabido envejecer. Y aunque su próxima entrega vaya a levantar ampollas, esta recopilación es necesaria para cualquiera que sea amante de los videojuegos en general y de las aventuras de acción en particular.

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

Pandora's Tower

The Show Must Go On

A la Wii le quedan pocos meses de vida activa, con su sucesora, la Wii U, pisándole los talones. No obstante, eso no es excusa para no seguir disfrutándola el tiempo que le queda. Pandora's Tower es otro de los últimos juegos de calidad en Wii

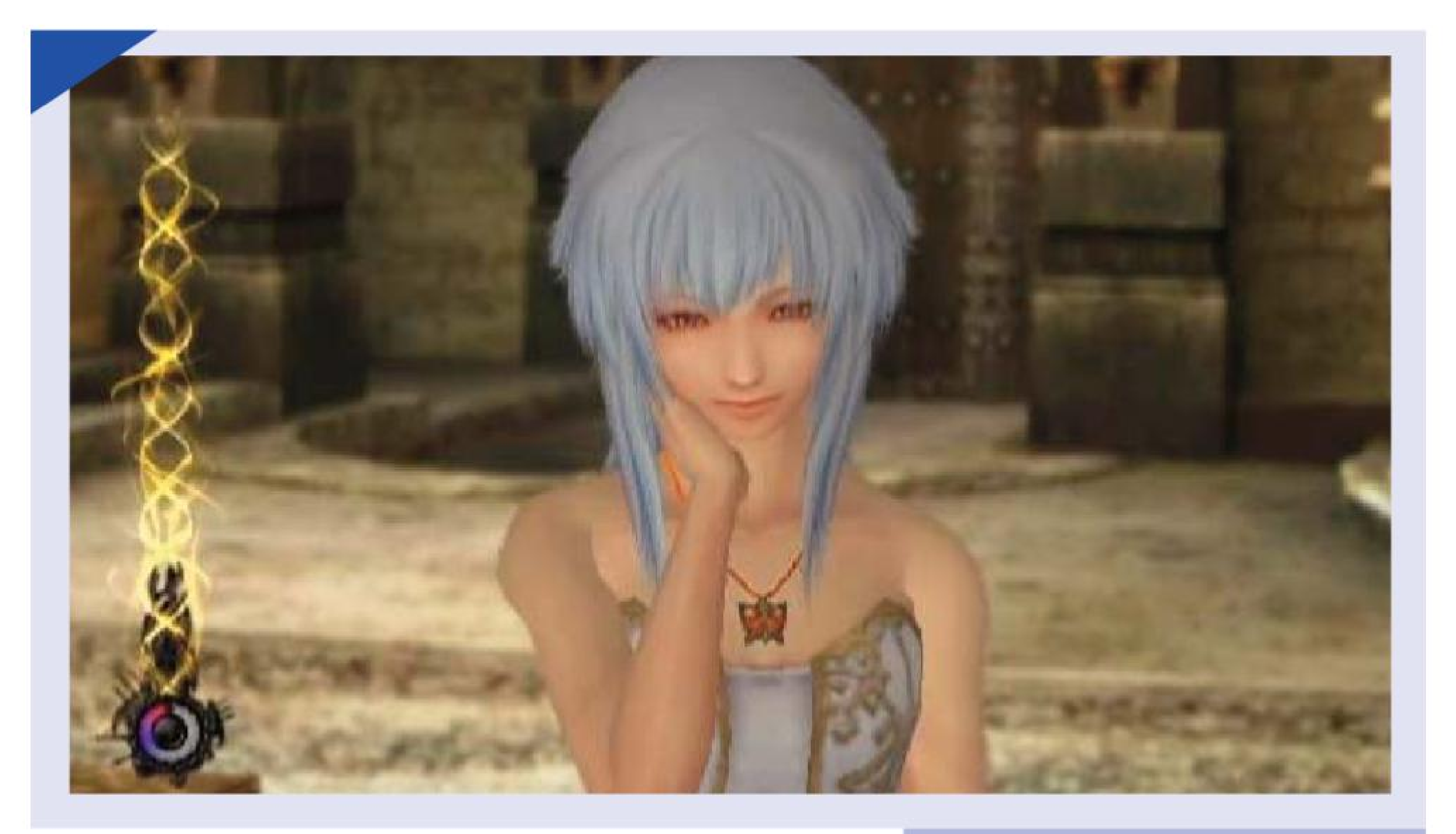
Creo que desde hace meses llevo diciendo en cada análisis o avance que "éste será de los últimos grandes lanzamientos para Wii". Lo cierto es que en sus últimos meses de vida, la sobremesa de Nintendo está recibiendo una buena cantidad de títulos de gran calidad como fueron el nuevo Zelda, el Xenoblade o el más reciente The Last Story, por poner algunos ejemplos.

Pandora's Tower es otro JRPG que parece que seguirá la línea de calidad de los demás lanzamientos de Wii y que milagrosamente también llegará a una Europa en la que parece que cada vez nos llegan juegos que hace pocos años ni soñaríamos con que salieran de Japón.

Este título también se aleja de antiguos convencionalismos de los RPG japoneses y se plantea como un RPG de acción mucho más dinámico. Su argumento parece que tendrá una gran relevancia.

La acción comienza en un festival que se está celebrando dentro del reino Elysium, en el continente de Graecia. Helena, joven escogida para cantar en el evento, es atacada por una bestia y maldecida. El protagonista, el soldado Atos, tendrá que recorrer 12 torres para salvarla de una forma poco convencional: matar a bestias y alimentar a Helena con su carne. Si no lo hace, se irá debilitando para convertirse en una bestia demoníaca. Eso justifica el límite de tiempo en las torres, que tendremos que completar en el plazo si no queremos ver convertida a Helena en un monstruo.

El centro de la jugabilidad será una cadena mágica que se nos dará al comienzo de la aventura. La usaremos no sólo para combatir a los enemigos, atándo-



los entre ellos o lanzándolos por los aires, sino para avanzar por los escenarios, escalando una pared, por ejemplo. Su uso será sencillo: simplemente deberemos apuntar con el wiimote y pulsar una tecla.

Deberemos usar esta cadena en conjunción con otras armas más convencionales, como una espada, para vencer a gigantescas bestias ayudándonos del entorno.

Además, podremos interaccionar con Helena de distintas maneras y nuestras decisiones marcarán el final que acabaremos viendo, entre unos cuantos posibles.

El 13 de Abril de este mismo año podremos probar otro de los últimos juegos de calidad para Wii.

Se ha tratado de cuidar lo máximo posible el diseño gráfico y ese trabajo se puede apreciar

Ganbarion, la desarrolladora del juego, se ha inspirado en parte de la mitología griega para dar forma al argumento y a algunas localizaciones del título

Valoración:

El género de los JRPG definitivamente no está muerto y eso se está demostrando con la calidad de títulos de calidad que nos están llegando en los últimos meses de Wii.

Pandora's Tower tiene también muy buen aspecto y parece tener la suficiente calidad y originalidad como para resultar un juego notable aunque, eso sí, muy escaso en horas de juego. En pocas semanas lo comprobaremos.

TEXTO: OCTAVIO MORANTE





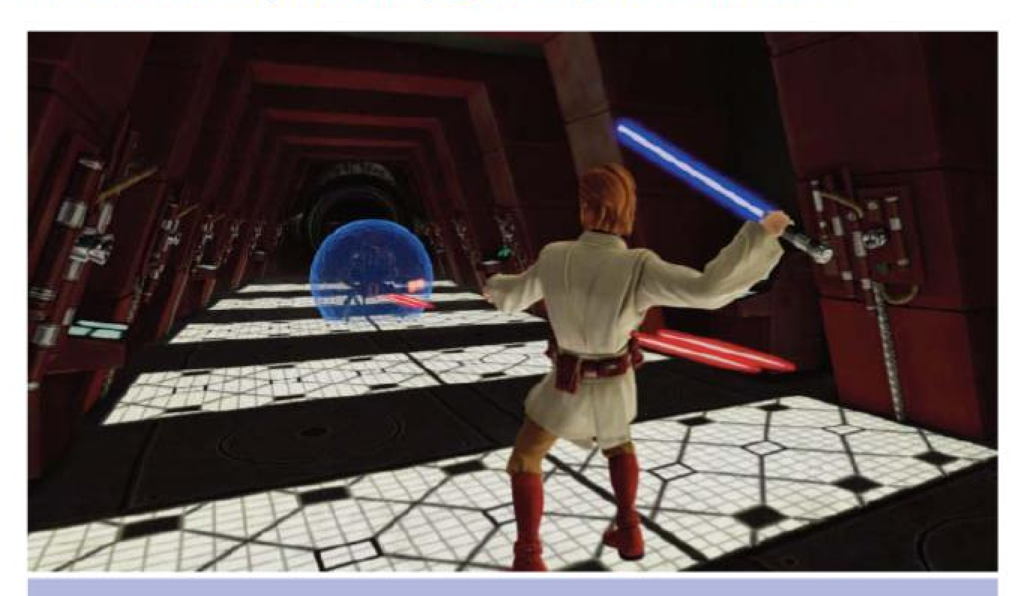
Kinect Star Wars

Utiliza la fuerza... y tu consola de edición especial

La saga de LucasArts se materializa en videojuego una vez más, pero ahora mediante el periférico de Microsoft y al mismo tiempo que una edición especial Star Wars de la consola, todo ello en un pack muy goloso para fanáticos

Un verdadero jedi no busca la aventura y la emoción, sino la justicia y la paz... Claro, claro, pero como no somos jedis sino buenos frikis, LucasArts nos ofrece la posiblilidad de disfrutar como niños luchando con nuestras espadas láser, esquivando enemigos, moviendo objetos con la fuerza... e incluso retando a Darth Vader a un duelo de baile. Sí, sí, de baile: un divertido modo extra nos permitirá medirnos con el lord sith sobre la pista.

Podríamos decir que, en general, la cosa pinta bien. Evidentemente, el mencionado



Kinect Star Wars promete una experiencia de juego diversa pero sencilla, con movimiento sobre raíles pero con variedad de acciones posibles

bailoteo no es parte esencial de la experiencia de juego de Kinect Star Wars, pero todo extra se agradece en títulos que desde el principio evidencian una sencillez importante. No se busca una excelencia gráfica (aunque no parece que el juego vaya a quedar mal en ese aspecto) sino hacernos pasar ratos divertidos al ponernos en la piel de un jedi para que nos enfrentemos a interminables hordas de droides y otros enemigos. Obedeceremos las órdenes del maestro Yoda en un contexto ambientado principalmente en el episodio II (El Ataque de los Clones), pero que incluirá guiños o flashbacks de la trilogía original. Obviamente no nos íbamos a quedar sin Darth Vader, estaría bueno...

Otro modo de juego anunciado por LucasArts es "Duels of Fate" (duelos del destino), en el que nuestro personaje irá aprendiendo nuevas habilidades jedi a través de combates con caballeros sith. En principio, podríamos estar ante uno de los mejores juegos para Kinect hasta la fecha. No parece que la dificultad vaya a ser elevada en absoluto, así que esperemos que el control esté bien implementado para que las distintas situaciones a las que se puede enfrentar un jedi sean realmente satisfactorias. El desarrollo del juego es sobre raíles, es decir, sin libertad de movimientos para explorar, pero sí gozaremos de libertad de acción en cada secuencia. El objetivo, por supuesto, es hacer accesible el juego a todo tipo de jugadores y que los novatos disfruten al saltar a la acción en cuanto llegamos a una sala, o nos atacan los droides, o tenemos que utilizar la fuerza para apartar una nave del camino y seguir avanzando.

Kinect Star Wars se podrá adquirir, además, como parte de un bundle especial con un Kinect blanco, un mando con los colores de C3PO y una Xbox 360 que recuerda a R2D2.







El personaje más emblemático de la saga no puede faltar, al igual que un siempre sano y edificante combate contra él...

Valoración:

Aunque me he tragado ambas trilogías unas cuantas veces, no soy lo suficientemente fan como para que me emocione sobremanera este lanzamiento, pero sí que estoy impaciente por enzarzarme en un combate de espadas láser... y para que esta parte esencial del juego funcione será imprescindible que el control esté impecablemente implementado. Veremos si ocurre así.

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

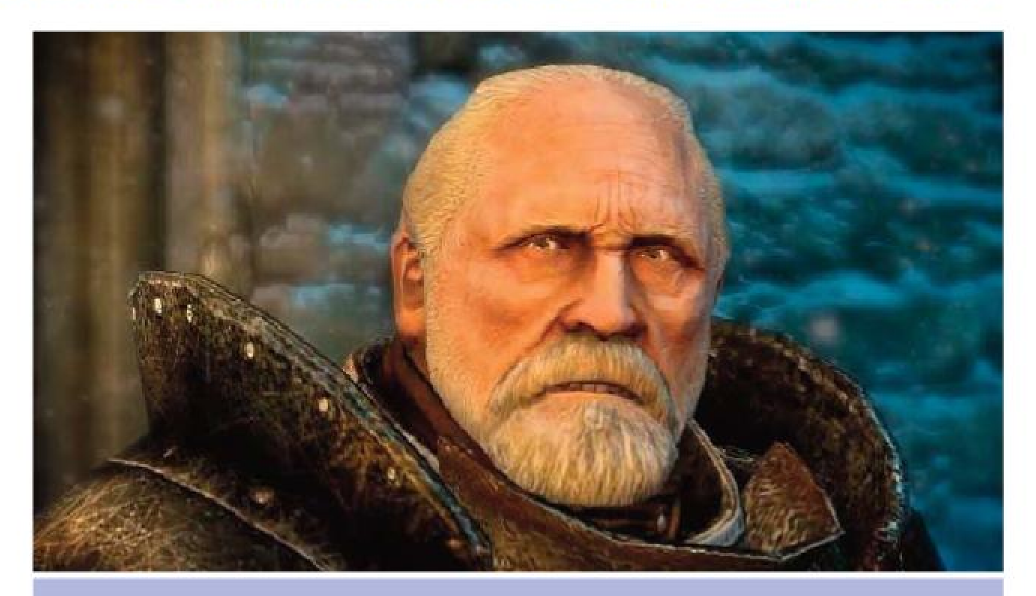


Juego de Tronos RPG

Se acerca el invierno

Después del fallido intento "Juego de Tronos: Génesis", se acerca otro videojuego basado en la exitosa saga de libros "Canción de Hielo y Fuego" de George R.R. Martin: "Juego de Tronos: RPG". Nuestra será la furia como fallen de nuevo.

He de reconocer que soy un completo fanático de "Canción de Hielo y Fuego". A pesar de que la serie de libros ya tiene unos añitos, la reciente adaptación como serie televisiva ha vuelto a ponerla en el punto de mira. Y como fan que soy, sentí una profunda decepción al probar la anterior adaptación a videojuego de la saga, "Juego de Tronos: Génesis". Un videojuego de estrategia a la vieja usanza bastante aburrido y que si no tuviera algunos nombres de casas como Stark o Lannister bien podría pasar por un juego mediocre más sin ninguna



El videojuego se empezó a desarrollar antes de que la HBO adaptara la saga a la televisión así que los diseños de los personajes no serán los mismos...

conexión con esta saga.

No creo que la historia vuelva a repetirse en el juego que estamos comentando, la verdad es que tiene bastante mejor pinta. Aunque podría haberse optado por el género de acción calcando el argumento del primer libro (o el del la primera temporada de la serie), tiene un planteamiento más original.

Controlaremos a dos personajes inéditos: el Guardia de la Noche, Mors y el Monje Rojo Alester. El argumento es nuevo, creado en colaboración con el autor de los libros. No obstante, temporalmente se desarrollará al mismo tiempo que el primero libro de la saga así que tendremos la oportunidad de conocer a personajes importantes como son Cersei, el Viejo Oso, o Varys.

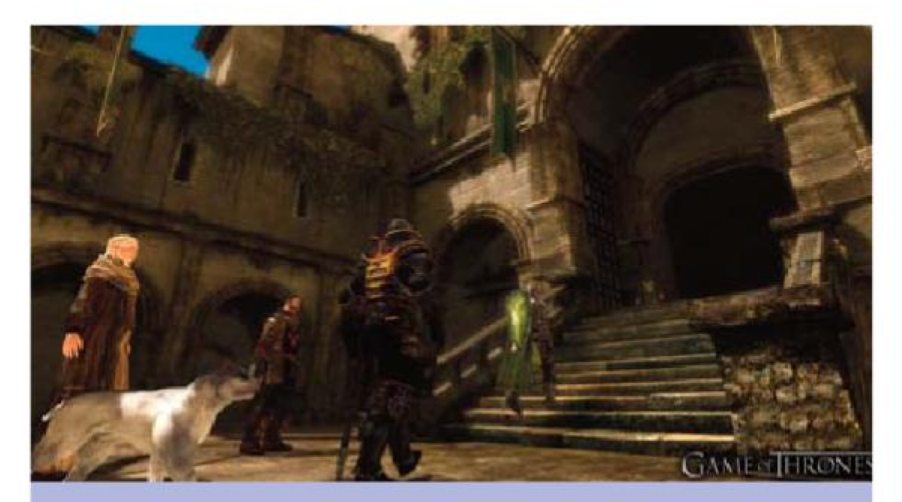
La historia tendrá un gran peso, con muchos diálogos así que de su solidez dependerá la calidad final de la obra.

Sin embargo, no olvidemos que estamos hablando de un RPG. Se podrán personalizar los personajes dándoles puntos de habilidad en distintas características para dejarlo a nuestro gusto y nos podremos especializar en distintas técnicas de combate como son la Danza del Agua ("El miedo hiere más que las espadas") o incluso la posibilidad de imbuir nuestra arma en fuego. No hace falta decir que habrán multitud de objetos para equiparse y demás convenciones de los RPGs.

El sistema de combate tendrá también un importante componente estratégico. Tendremos a aliados a los que dar órdenes y para este fin se han incoporado las pausas activas, que permiten ralentizar el tiempo pero nunca totalmente.

Sus gráficos han sido diseñados con Unreal Engine 3 y aunque no son de primerísimo nivel, sí aparentan una buena calidad en la recreación de Poniente.

Estaremos expectantes por ver como acaba siendo este videojuego porque ya se sabe que en la adaptación de libro a videojuego "o ganas o mueres".



...No obstante, se han aprovechado unos pocos diseños e incluso parte de la banda sonora ante el gran éxito que ha tenido la serie





Valoración:

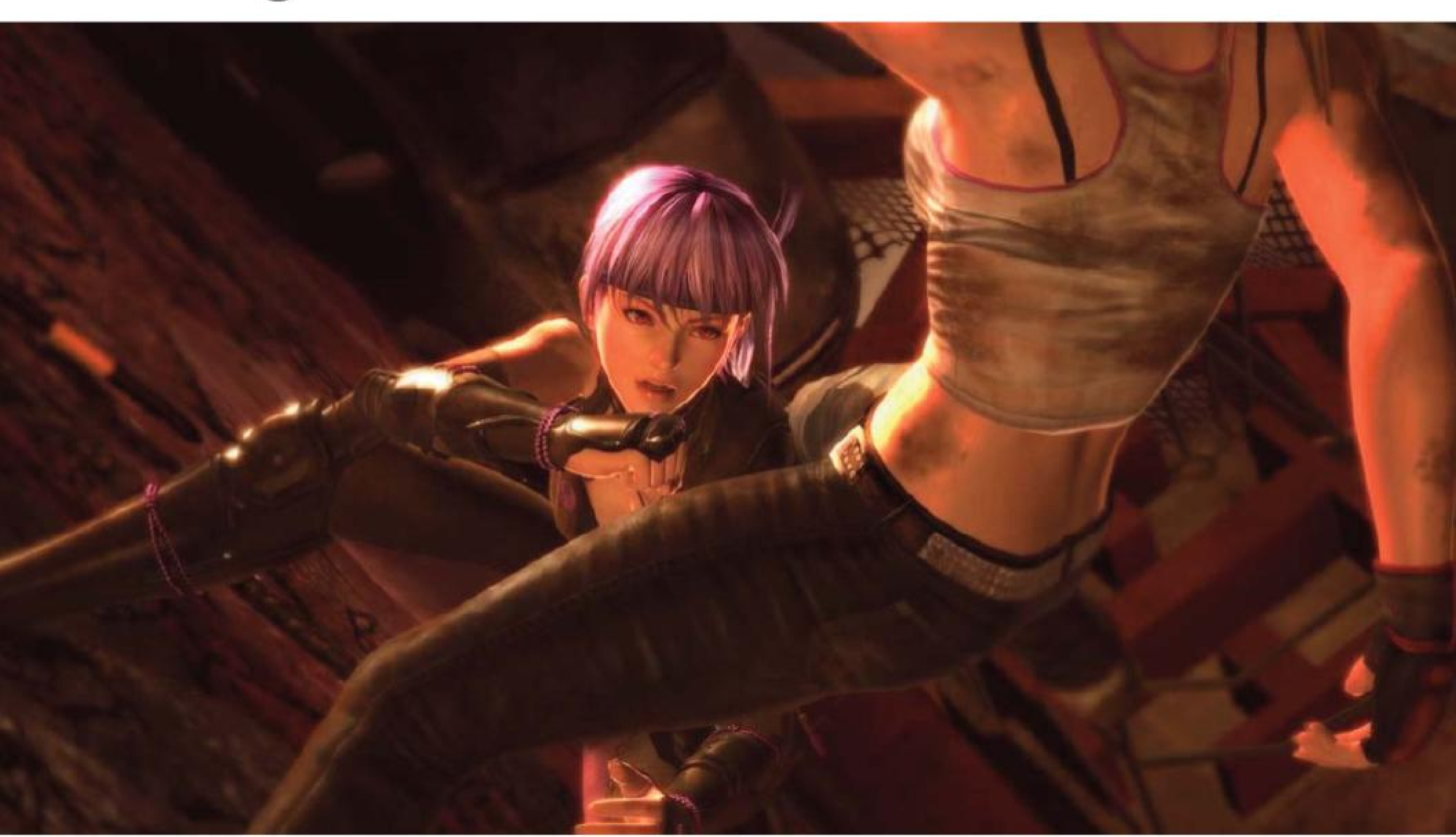
Con este proyecto, Cyanide quiere dejar atrás la nefasta adaptación anterior. En esta ocasión, parece que tendremos un videojuego bastante más cuidado y con un argumento original de manos del propio George R.R. Martin que nos contará los sucesos del primer libro desde otros puntos de vista distintos.

Y aunque nos puede dar miedo los videojuegos que nacen de adaptaciones de libros, dados los precedentes, la grandeza del mundo creado para "Canción de Hielo y Fuego" puede dar mucho de sí.

TEXTO: OCTAVIO MORANTE

Dead or Alive 5

"I'm a fighter"



La niña bonita y excesivamente voluptuosa de Tecmo vuelve con más realismo que nunca, unos escenarios magistrales, lucha frenética y personajes invitados de excepción...¿Deberán ponerse nerviosos los de Tekken y Virtua Fighter?

Poco después de la salida del Dead Or Alive 4 Tomonobu Itagaki se marchó del Team Ninja (equipo creador tanto de DOA como de Ninja Gaiden) y este grupo parecía haberse quedado sin su líder y mente maestra. No obstante, desde Tecmo, trataron de tranquilizar a los fans asegurando que las dos principales franquicias permanecerían intactas y, si era posible, mejoradas. Con Ninja Gaiden parece que la cosa va por buen camino pero... ¿y con DOA?

A nivel gráfico se puede apreciar un lavado de cara bastante notable, dotando a los personajes de un "look" mucho más serio y realista, con unas texturas de pelo y piel y una expresividad en las caras muy trabajadas. Las vestimentas de los luchadores también han sido cambiadas de formas sutiles, así como las medidas de las protagonistas, buscando un estilo que se aleje del "fan-service" del que venían haciendo gala en las entregas anteriores. Limpio, pulcro y bonito.

Los escenarios ya no son, citando a Yosuke Hayashi (nuevo director del Team Ninja), "un simple decorado, sino que tendrán una mayor relevancia en el desarrollo del combate". Es decir, podremos empujar a nuestro adversario contra una caja de cables si peleamos en una fábrica y este se electrocutará, si golpeamos repetidamente una zona esta se derrumbará y caerán vigas o cascotes que deberemos sortear para llegar hasta el enemigo, en caso de echar al oponente del ring, este podrá agarrarse al borde durante un breve tiempo y evitar caer, pero el otro luchador tendrá el mismo tiempo para tirarle definitivamente. Además, se irán rompiendo de forma "natural" y "lógica", de modo que de-



bajo de una casa no habrá un volcán al que accederemos por haber dado un pisotón... ¿Tekken, anyone?

La dinámica del juego también se ha visto seriamente mejorada, haciéndola más rápida pero no por ello menos espectacular. Los golpes siguen siendo devastadores, pero la detección de impacto parece estar más lograda y además se podrán desarrollar una serie de "golpes finales especiales" que provocarán cambios bruscos de cámara y acción cinemática. Por si fuera poco, los personajes se ensuciarán y sudarán conforme el combate se vaya desarrollando.

Por ahora, sólo están confirmados Ayane, Hayate, Hitomi, Kasumi, Ryu Hayabusa y creo que me falta alguno más. ¡Ah, sí! Akira Yuki. Y os preguntaréis "pero... ¿ese no es del Virtua Fighter?". Sí, amigos míos. Pero SEGA será la distribuidora del juego en el antiguo continente (Europa), y Tecmo siempre había manifestado su respeto por la saga de lucha de SEGA, llegando a incluir a Akira como luchador invitado en el nuevo DOA. Lo mejor es que SEGA está tan satisfecha con los resultados que, parece ser, podrían ceder a más personajes para que aparezcan en el DOA 5 e incluso, como ha manifestado el propio Hayashi recientemente, realizar un crossover.

Sin duda se plantea como una de las mayores apuestas de lucha de este año y saldrá a la venta, si todo sale como se espera, en Septiembre. Por mi parte, si todo sale como se espera, ya han conseguido un comprador más.

Pues eso es todo por ahora. Les mantendremos informados de las noticias conforme vayan surgiendo y recuerden que si no lo han leído en GTM, no tiene veracidad.

Un momento...¿qué hace Akira Yuki en este juego? ¿No era de Virtua Fighter?

Valoración:

Todo apunta a que Dead or Alive 5 puede convertirse en unos de los mejores juegos de lucha 3D de los últimos años, aportando a su vez la mayor innovación a un campo que, salvo la inclusión de algún modo de juego extra, había evolucionado más bien poco.

Parece que los años del "Beach Volley" quedarán finalmente atrás en pro de un juego de lucha serio capaz de competir de igual a igual con los más grandes del género.

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

XCOM: Enemy Unknown

Regreso al Pasado

La Tierra sufre una invasión alienígena. Al mando de un grupo de soldados deberemos repeler el ataque y devolver a los invasores a su planeta en un juego de estrategia y acción táctica. ¿Os suena de algo?

Junio de 2011, 2K anuncia el retorno de la saga XCOM, pero lo hace en forma de shooter. Otro palo para los viejunos jugones tras el anuncio parecido del Syndicate de Starbreeze Studios. En enero de este año se anuncia el retraso del shooter y el lanzamiento de un título de estrategia de nombre XCOM: Enemy Unknown, de la mano de ni más ni menos que Firaxis, una garantía en el género con juegos como la saga Civilization a sus espaldas. Los que disfrutamos en su momento de los XCOM, incluso cuando aún se llamaban UFO, lo marcamos como uno de los juegos a seguir, y conseguir, de este 2012.

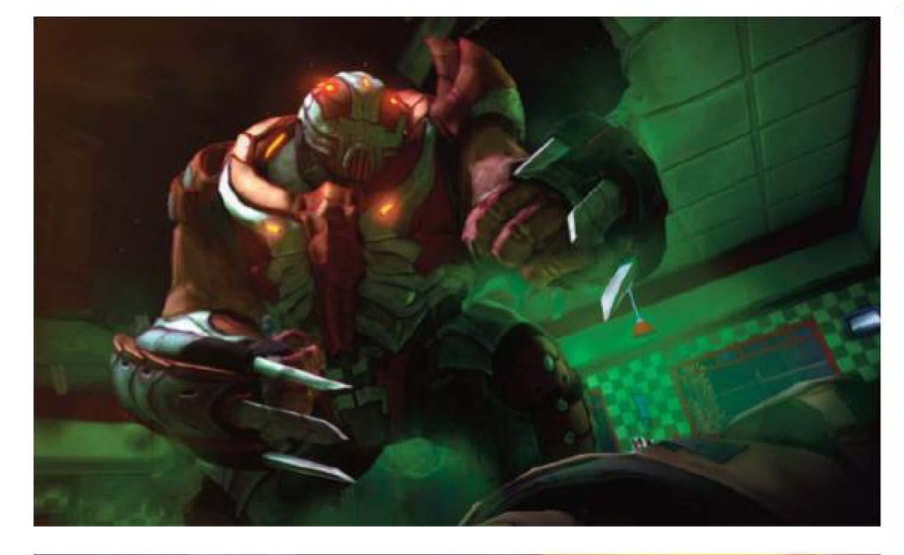
XCOM: Enemy Unknown se nos presenta como un renacer de la saga, manteniendo todo aquello que la hizo grande pero aprovechando las tecnologías actuales. Bien, es justo lo que los aficionados a los XCOM de los 90 queríamos oir. Ahora solo hace falta que el desarrollo y la jugabilidad sean tan redondos como lo fueron entonces, "No hay otro juego que tenga un nivel de estrategia a la vez que un combate tan intenso", dice Pete Murray de Firaxis.

La Tierra es objeto de una invasión alienígena y nosotros tomamos el papel de un mando militar, que con un equipo de cuatro soldados, cada uno con una especialidad diferente, debere-

UFO: Enemy Unknown, XCOM: Terror from the Deep, XCOM: Apocalypse y XCOM: Interceptor conforman la saga principal de XCOM. First Alien Invasion y XCOM: Enforcer son spinoffs de la misma, de dudosa calidad

mos hacer frente a una serie de misiones con el objetivo de acabar con la invasión. Como en el original la jugabilidad estará dividida en dos partes principales, por un lado la parte estratégica de gestión de recursos y mejora de armas, equipamiento y habilidades, fundamental si pretendemos hacer frente a los alienígenas en las fases de acción táctica, y en la cual deberemos tener en cuenta que tipo de confrontación vamos a tener y lograr un equipo compensado y perfectamente preparado. Por otro lado las míticas misiones en las que nos las veremos con los invasores, se trata de una acción táctica por turnos, en las que deberemos atacar, defender y sobre todo movernos buscando la mejor posición en función de las características del personaje y de los enemigos. Estas misiones nos llevarán a distintos escenarios con una vista superior isométrica que serán parte muy importante del juego. La misión que ha mostrado Firaxis a modo de demo se desarrolla en una gasolinera, parece una buena opción llevar a los alienígenas hasta los surtidores de combustible y entonces dispararlos para que la explosión acabe con ellos. Perfecto, pero cuidado, no podemos tener ningún soldado cerca si no queremos que muera, y por otro lado puede que el enemigo haya pensado en la misma solución y seamos nosotros quienes acabemos en medio de una gran explosión. Uno de los factores que más sorprendieron de la saga original fue la más que notable Inteligencia Artificial de la máquina. El hecho de que un equipo con la experiencia en el género de Firaxis esté tras el proyecto, garantiza que en esta ocasión también será un aspecto cuidado y tenido en cuenta como merece.

Las imágenes y videos mostrados hasta la fecha por 2K están generando bastante polémica en foros de videojuegos. Algunos jugadores piensan que no está a la altura de los tiempos que corren e incluso se ha podido leer que son gráficos de una generación pasada. Otros en cambio los defienden alegando que tienen un ligero toque “retro” e incluso “cartoon” que le pega muy bien a un remake de este tipo. Ya veremos cual es el resultado final, lo que está claro es que siendo importantes, los que disfrutamos de la saga XCOM en su momento no iremos a la tienda buscando gráficos hiperrealistas con millones de polígonos y texturas HD. Buscaremos un juego que nos recuerde la experiencia XCOM.





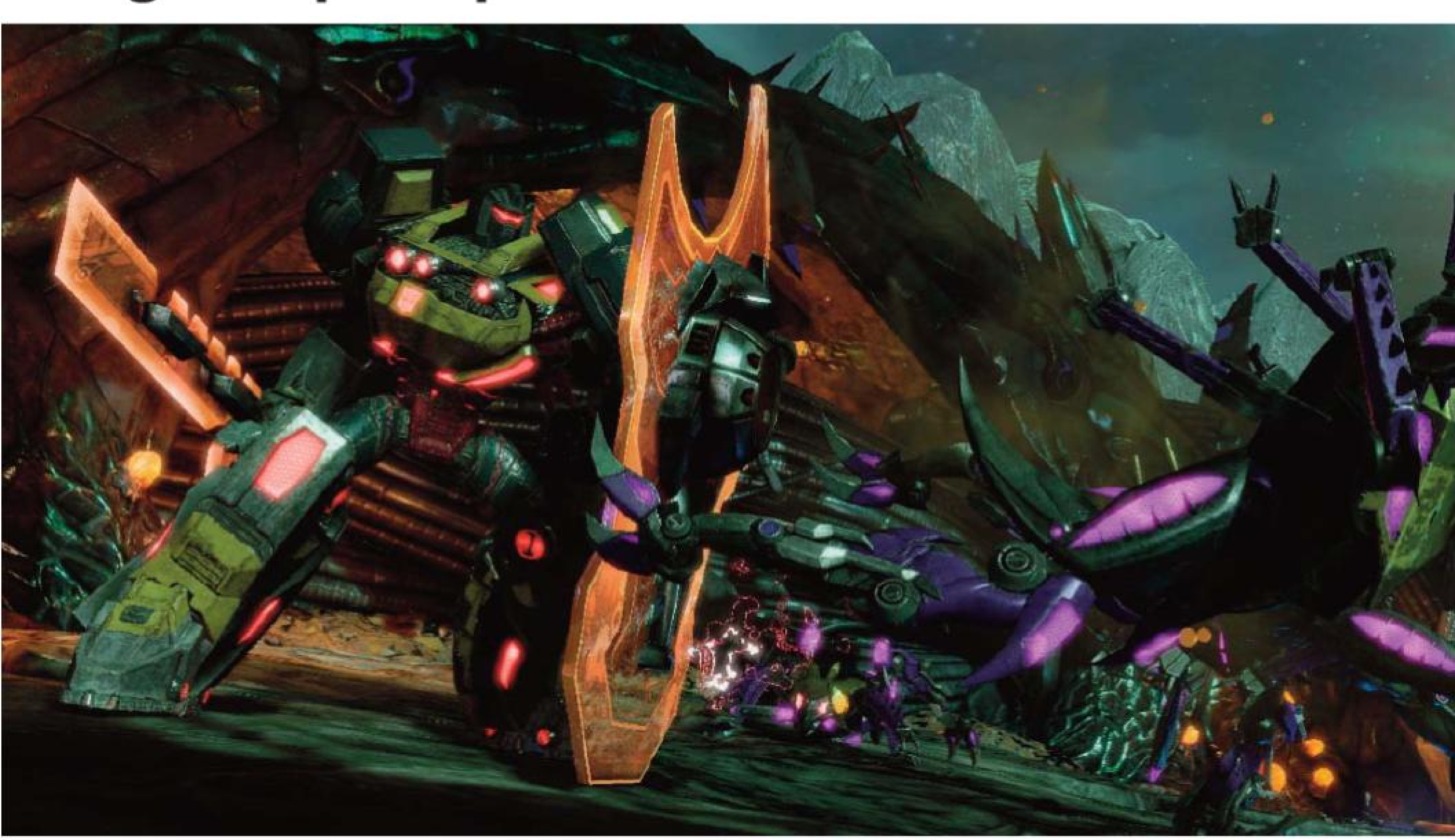
Valoración:

No creo que cualquier tiempo pasado fuese mejor, pero sí que lo disfruté de una forma diferente y mucho más intensa de lo que disfruto el presente. XCOM es parte de ese pasado, y solo espero que este Enemy Unknown me lleve de vuelta a aquellos maravillosos años 90, que me recuerde lo que sentí cuando jugué a una de las sagas que me introdujeron en el género de la estrategia y el juego en PC. Y me imagino que como yo, muchos de los que disfrutaron de los juegos de Mythos Games y Microprose. La duda es la de siempre: ¿soportará el sistema jugable de entonces los requerimientos del jugador de hoy? yo pienso que sí, pero ya se verá cuando XCOM Enemy Unknown llegue a las tiendas.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

TF: La Caída de Cybertron

La guerra por el planeta continua



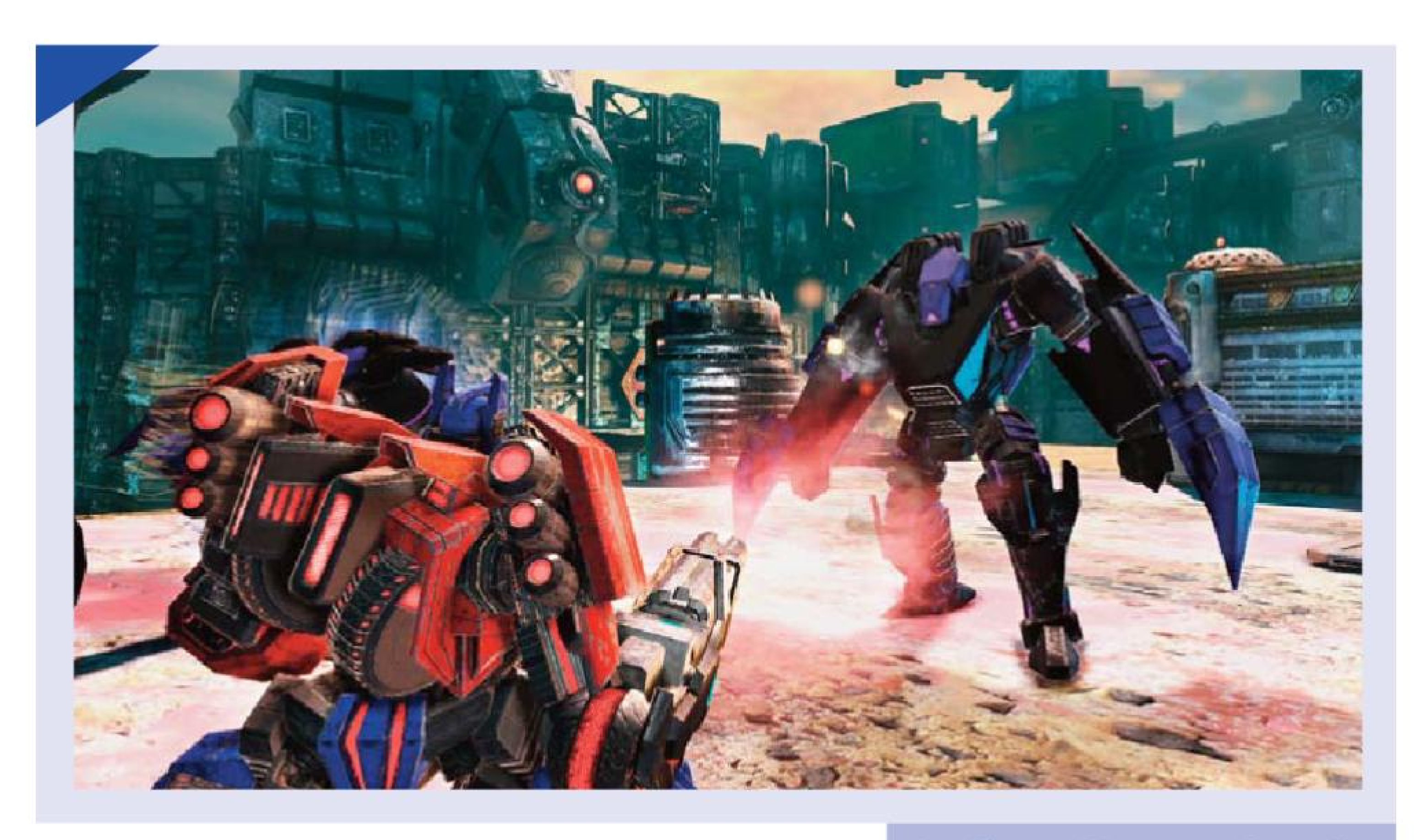
A los fans de los Transformers clásicos, ese trailer épico con música de Puscifer nos puso los pelos de punta. Parecía que los Autobots eran más duros que nadie y que, de repente, se podía ver a los Transformers como algo serio. Queremos más

Cybertron ha sido conquistado. Los Decepticons han derrotado a sus enemigos gracias a su crueldad y a lo implacable de sus métodos. Sin embargo, la guerra aún no ha terminado. Desde varios emplazamientos secretos los Autobots, liderados por el legendario Optimus Prime, se preparan para dar un último golpe al maníaco Megatron y arrebatarle de una vez y para siempre el dominio sobre el planeta natal de los Transformers.

Esta es la premisa argumental sobre la que se cimenta el que pinta como el mejor juego de Transformers que se ha hecho. Si bien es cierto que "Guerra por Cybertron" comenzaba a apuntar ciertas maneras en lo referente a calidad, esta entrega viene no sólo a continuar con aquella historia, sino a mejorar en todo lo posible las carencias que tuviera su antecesor.

Transformers: La caída de Cybertron es un juego de acción/aventura en el que manejaremos tanto a buenos como a malos, y cada uno de los integrantes de ambos bandos tendrá su propia forma de juego: Jazz, un autobot, estará centrado en eliminar objetivos a larga distancia; Starscream, Decepticon, en combate aéreo; Optimus, el gran Prime, cuerpo a cuerpo y a media distancia... Y posiblemente lo más espectacular, y que ya en los trailers se dejó ver, podremos controlar a Bruticus (un Decepticon resultado de la combinación de muchos otros y de una fuerza descomunal) y a Grimlock (líder de los Dynobots, un escuadrón autobot).

El apartado gráfico se moverá gracias al Unreal Engine, sacándole el máximo partido. Corre con ventaja dado que no habrá ni un



solo humano, con lo cual las texturas de piel, pelo y manos, que suele ser lo más complicado y criticado, podrán obviarse. No obstante, los chicos de High Moon Studios (encargados del juego), afirman que habrá escenarios específicos para cada tipo de personaje, para así poder sacarle la mayor eficiencia posible a cada capítulo o fase.

También conviene decir que han procurado crear un mayor número de "robots genéricos" que serán los enemigos comunes para que no sean repetitivos, algo que le pasó factura a la anterior entrega. Sin embargo, afirman que tratarán de ser fieles a la mitología Transformer tanto como les sea posible, afirmando que habrá múltiples guiños a los fans en forma de viejas rivalidades, situaciones familiares, frases célebres, y respetando siempre la personalidad de cada personaje.

Otros como Metroplex (un robot gigantesco que se transforma en una ciudad entera), no podrán ser controlados directamente, pero sí que podremos llamarles para que nos echen una mano en determinados momentos. De igual modo Shockwave, favorito de los fans de la vieja escuela y que apareció de forma deshonrosa en la última adaptación cinematográfica, también contará con su propio peso argumental dentro del juego.

Poco más que decir salvo que la cámara, que también fue una mala apuesta en "Guerra por Cybetron", ha sido reajustada situándose a una distancia del personaje lo suficientemente lejos como para permitir maniobrar pero no demasiado como para perder algún detalle fundamental.

Acción trepidante gracias a distintos estilos de juego con los Transformers más famosos

Valoración:

Confiemos en que este juego, que saldrá a la venta en Otoño de este año, sirva para "iluminar las tinieblas" de los Transformers y puedan salir de su "hora más oscura" causada por Michael Bay.

Veamos en qué acaba todo, pero después de "Guerra por Cybertron", esta secuela promete grandes cosas.

¿Podrán Prime y los Autobots vencer a Megatron y reconquistar su planeta? ¿Aniquilarán los Decepticons toda oposición a su llegada al poder?

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA



ASÍ ANALIZAMOS

0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral

desarrolla: bioware · **distribuidor:** ea · **género:** accion/rol · **texto/voces:** castellano /inglés· **pvp:** 62,90 € · **edad:** +18

Mass Effect 3

El broche final de la trilogía

Tarde o temprano todo llega a su fin. En este caso, la historia se ha ido relatando en un espacio de cinco años. Este es el tiempo que se ha tomado BioWare para contarnos una excelente y épica historia



Corría el año 2007 cuando BioWare, avalado por los éxitos de Neverwinter Nights y Star Wars: Caballeros de la Antigua República y el gran Baldur's Gate, decidió sacarse de la chistera un juego que mezclaba la acción y rol de una magistral manera. Ese título era Mass Effect. El cual no tardó mucho en convertirse en todo un referente de la actual generación.

Después de una segunda parte que pasó a ser multiplataforma, la cual encandiló a muchos y decepcionó a los más arraigados a la vertiente "rolesca", nos llega ahora la tercera entrega de esta espectacular saga, teniendo como estandarte el cierre argumental de la misma.

En esta entrega se nos plante una historia totalmente gloriosa. En la que nuestro querido Shepard se verá destinado a salvar la Tierra de los temidos Segadores. Y hasta aquí es donde nos vamos a quedar en lo que respecta a la historia del juego ya que, la calidad narrativa del juego, hace que

Esta entrega apuesta más por la acción, aunque sigue manteniendo pinceladas de rol

sea totalmente obligatorio jugarlo y enterarse por uno mismo de ella.

Solo matizar que aquellos que tengan su partida guardada de las ediciones anteriores, tendrán la opción de continuar la historia que dejaron, en el caso de Xbox 360 y PC, de las dos entregas anteriores. En cambio los que posean una PS3, será de lo realizado en la segunda, recordemos que en esta plataforma no salió la primera entrega.

Una excelente idea por parte de los desarrolladores, para que los seguidores de la saga tengan su propia historia personalizada y enlazada con lo que realizaron con anterioridad, incluidas las decisiones tomadas.

Los jugadores que perdieron la partida o se "bauticen" en esta entrega, tendrán la opción de crear a su Shepard personalizado, eligiendo su pasado, la clase de personaje y seleccionar una decisión muy importante del primer juego.

La jugabilidad de Mass Effect 3 se ha visto declinada más hacia la parte de acción que a la vertiente de rol. Así nos encontramos con un título en el que los tiros han cobrado más protagonismo que la toma de decisiones y diálogos. En esto último se ha querido diferenciar de mayor manera la personalidad de nuestro protagonista. Puesto que se ha decidido a eliminar las respuestas neutras, simplificándolas solo a ser bueno o malo. Hay que decir que se sigue manteniendo la toma de decisión rápida en situaciones críticas.

En cuanto a la parte de acción, como ya hemos comentado con anterioridad, hay que dictaminar que ocupa más del 80 por ciento del juego. En este sentido, es bastante similar a la anterior entrega: Tendremos que ir avanzando por

Un polémico final

Al cierre de esta edicioón la noticia ha saltado en todos los foros.

La polémica está servida con la llegada de la tercera entrega y supuesto fin de la saga de la aventura del comandante Sheppard. Un número muy elevado de fans han arremetido con ira contra los foros oficiales de Bioware ya que el final les parece impropio de una saga tan importente. Tal ha sido la influencia producida por dicha queja que Ray Muzyka, el cofundador de BioWare, ha confirmado que sacarán un nuevo contenido descargable para aclarar el final de Mass Effect 3, tras el descontento general que ha provocado la conclusión de esta trilogía.

Este mencionado parche tinen como fecha de salida el próximo mes de abril.







niveles acabando con todos los enemigos que aparezcan en pantalla.

Para ello se ha decidido evolucionar el sistema de control, asemejándose a lo que viene siendo costumbre de los grandes shooters en tercera persona. Los combates son más rápidos, dinámicos, ágiles, y el sistema de coberturas ha mejorado enormemente.

En cuanto al apartado gráfico, la dirección artística vuelve a ser el punto fuerte de una producción de BioWare. Aquí nos encontraremos con gigantescos escenarios cargados de objetos con los que interactuar y con unos fondos a menudo repletos de movimiento, explosiones y efectos.

En cuanto a los personajes hay que decir que su acabado es sobresaliente. Ya que no solo el protagonista está muy cuidado, si no que los otros NPCs y los alienígenas también gozarán de una





gran calidad. Los enemigos ahora serán más variados.

Otro aspecto a destacar es el realismo conseguido en los rostros, rayando a muy buen nivel en primeros planos, aunque ha que decir que sus animaciones están algo por debajo de otros títulos actuales.

Para cerrar este apartado hay que decir que tal despliegue gráfico hacen que las consolas sufran bastante, puesto que son unas veteranas, mostrando de vez en cuando una caída de frames. Esto ocurre siempre y cuando aparecen una gran cantidad de personajes en pantalla.

Y sí señores, ¡tenemos multijugador! Se trata de un modo cooperativo de hasta cuatro personas. Basado simple y llanamente en sobrevivir a oleadas de enemigos. El cual cuenta con seis mapas diferentes y tres desafíos distintos: bronce, plata y oro, donde lucharemos contra hordas de enemigos Geth, Segadores y Cerberus.

En cuanto al apartado sonoro hay que decir que se muestra de manera sublime. Con unos efectos muy logrados y una banda sonora acorde a lo que se nos muestra en pantalla. Lo que hará que estemos continuamente inmersos en la acción ofrecida por el juego.

El doblaje, en perfecto inglés, cuenta con trabajo formidable, del que creemos que se hubiera perdido toda su esencia si se llegase a trasladar al castellano, eso sí como es costumbre en la saga, los textos si vendrán en nuestro idioma.

Para terminar hay que resaltar que, aunque el juego tiene una buena duración, es tal la inmersión, que se pierde la noción de la misma.

Conclusiones:

Mass Effect 3 culmina una de las mejores historias espaciales de la industria. Pese a haber perdido algo de identidad con el paso del tiempo, dejándose influir por la moda de la acción de esta generación, nos encontramos ante un juego sublime. Sin duda es un juego más que recomendable.

Alternativas:

Si no has jugado a los anteriores, ahora es una buena excusa para hacerlo y disfrutar de la historia que nos proponen.

Positivo:

- La narrativa del juego
- La ambientación en general

Negativo:

- Bajadas de frames
- Se antoja algo lineal

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	93
sonido	95
jugabilidad	95
duración	90
total	**93**

Una segunda opinión:

En muchos sentidos, Mass Effect 3 ha puesto el listón aún más alto como la conclusión digna de una de las mejores historias jamás contadas en la historia de los videojuegos, aunque todavía es imperfecta.

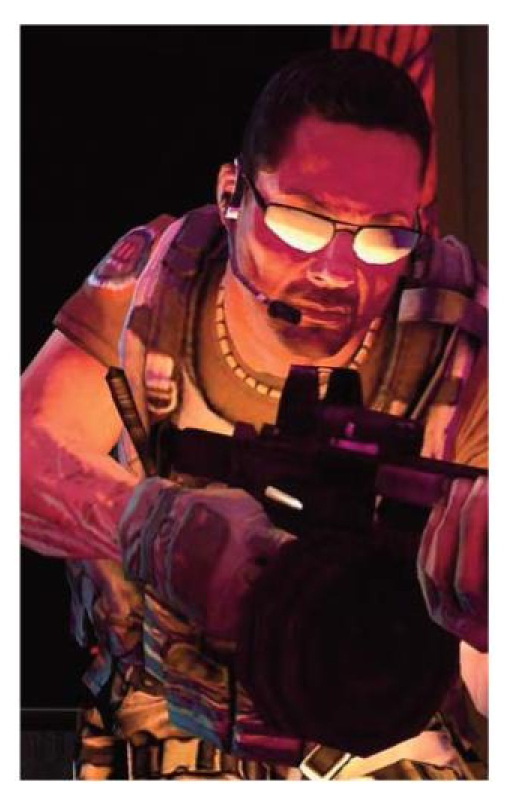
Ismael Ordás Carro

desarrolla: zipper int · **distribuidor:** sony · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +16

Unit 13

Soldados de bolsillo

La nueva portátil de Sony no se podía quedar sin uno de los géneros más prolíficos de esta generación, los shooters. Por este motivo, los chicos de Zipper Interactive nos traen Unit 13 a esta consola



Ya sabemos que Zipper Interactive y Sony tiene una arraigada relación. De echo, esta empresa americana es famosa por la realización de shooters bélicos para la sobremesa de la firma nipona, como la saga Socom o MAG. Pues bien, ahora le toca el turno a la potente portátil recien estrenada recibir su "ración" de disparos con Unit 13.

La Unidad 13 es un grupo de soldados entrenados para acabar con el terrorismo y sus líderes. Dicha unidad fue creada en secreto por la OTAN hacia el año 2001 y bautizada bajo el nombre de Unidad 13 en honor a la carta número 13 del Tarot, más conocida como la carta de La Muerte.

Con esta premisa, el juego nos pone a nuestra disposición el control de seis soldados para completar las 36 misiones con las que cuenta Unit 13.

Jugablemente, el título nos

Los shooters son un buen reclamo para los jugadores y sabiendo esto, Sony no quiere dejar escapar esa posibilidad, sacando uno de "cosecha propia"



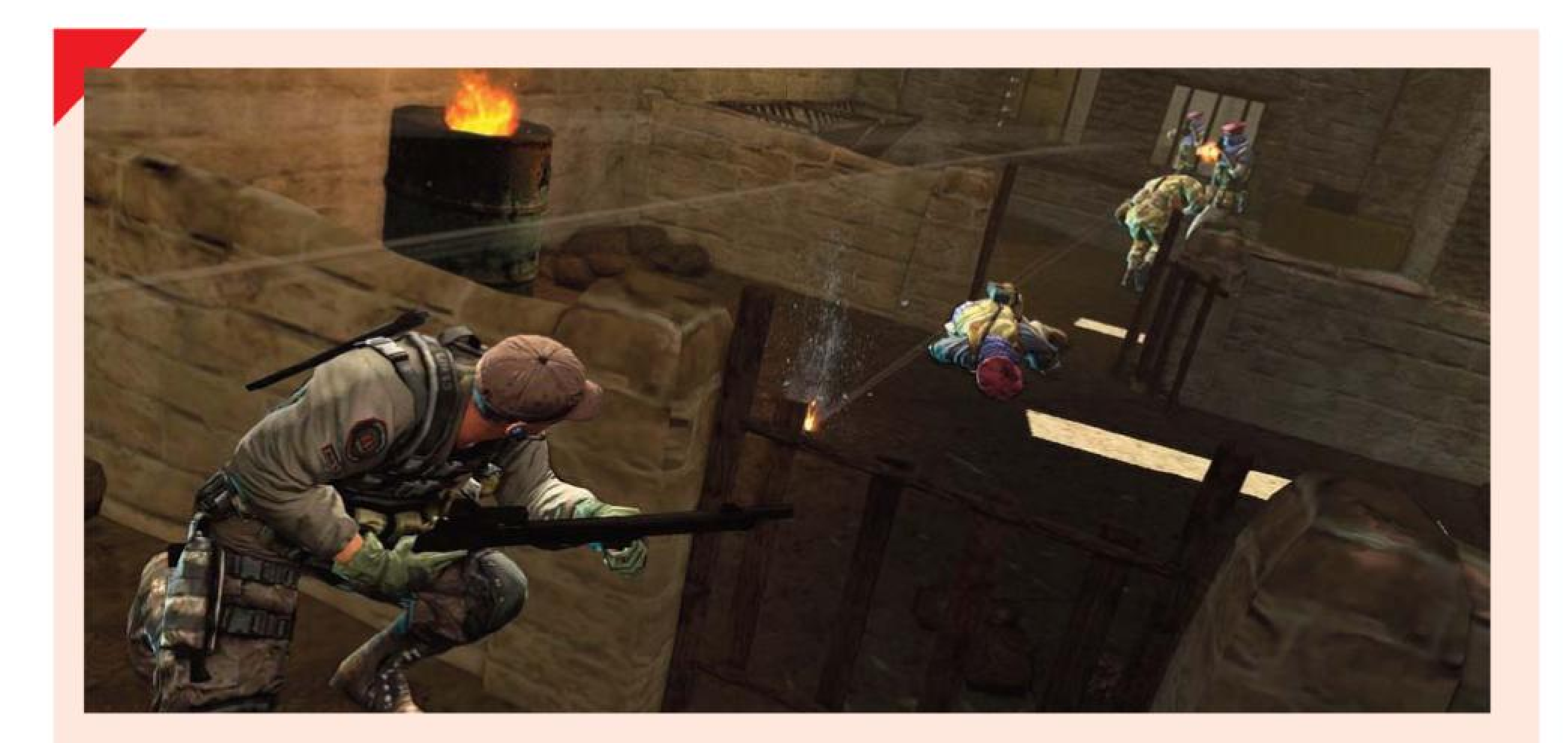


propone una mezcla entre acción e infiltración que estará perenne a lo largo de todo el juego. Cuyas misiones son de lo mas variado, ya que las habrá más tácticas o de infiltración, otras que serán un verdadero cruce de tiros o incluso algunas en las que el tiempo va en nuestra contra. Todas ellas estarán localizadas en casi una decena de extensos y detallados mapas.

El sistema se basa en que el jugador deberá superar la primera misión para tener acceso a la segunda y así sucesivamente, lo que nos obligará a especializarnos en los 4 estilos de juego disponibles para seguir avanzando. Una vez superada cada misión, con un mínimo de 3 estrellas, tendremos acceso a la opción de Misión dinámica, que nos permitirá, en el mismo mapa, tener objetivos y puntos de partida aleatorios, lo que sin duda alarga notablemente la duración del título.

Para el desarrollo de estas variadas misiones, tendremos a nuestra disposición hasta seis tipologías diferentes de soldados (infiltrado, francotirador, comando, técnico, explorador y artillero), los cuales dispondrán de habilidades y armamento específicos.

En cuanto al sistema de control, hay que decir que Unit 13 aprovecha de de buena manera los dos sticks analógicos de la la portátil, eso sí, el provecho de estos se le saca despues de pasar por un pequeño tiempo de adaptación a los mismos. Dentro de este aparatado también hay que mencionar la integración del panel táctil trasero,cuyo uso servirá para poder cambiar el arma de lado, algo muy útil a la hora de apuntar a nuestros enemigos



El juego mantiene algunas características clásicas del género como la vida autorrecuperable, el apuntado semiautomático y las coberturas, algo que facilita de sobremanera el handicap de llevarlo todo a una consola portátil






cuando estamos a cubierto.

En cuanto a las acciones de la panatalla, su uso está encaminado a la interccíon con el entorno o saltar obstáculos, en este caso se podría haber sacado algo más de provecho.

Para acabar con este apartado hay que decir que la IA nos está muy bien ajustada. De echo nos encontraremos algunas situaciones algo ridículas, sobre todo cuando detectan sonidos nuestros, que harán que podamos apreciar en nuestros enemigos una búsqueda sin sentido, llegando a estar a nuestro lado sin que nos detecten. Eso sí, una vez que somo detectados visualmente, su puntería es realmente buena.

Gráficamente, el juego no está a la cabeza de los lanzamientos de PS VIta. La apartado visual en conjunto se muestra algo simple. A pesar de que ofrece un modelado de personajes correcto y unos mapas muy extensos y variados, tenemos entornos indestructibles, excluyendo la clásica rotura de cristales, así como unos efectos de luz y explosiones que no están a la altura de la potencia interna de esta consola. Además, es uno de los pocos títulos, por no decir el único, en el que la presencia de dientes de sierra es totalmente palpable, ya que en mas de una zona, sobre todo en las misiones de noche, los percibiremos más de lo normal.

En cuanto a las animaciones, hay que decir que se muestran poco fluidas y algo rígidas, lo que le resta algo de realismo y dinamismo a l juego.

Cerrando este apartado hay que decir que, Las pantallas de carga, elemento de controversia en algunos títulos de lanzamiento de PS Vita, no son aquí



ningún problema, permitiendo un juego portátil rápido y sin demasiadas esperas.

Curiosamente y en contra de lo que podría parecer,

No podemos olvidarnos que se trata de un título de lanzamiento, por lo que los defectos iniciales están presentes

Unit 13 no posee un modo multiplayer tal y como podríamos imaginar para un shooter. En el cual contaremos con un modo cooperativo, que como es de esperar, podremos realizar las 36 misiones con la ayuda de otro jugador.

A parte de esto, constantemente estamos recibiendo información acerca de las puntuaciones de otros jugadores y hasta podemos ver sus logros. El uso de Internet está presente en todo momento.

Lo único que echamos de menos en un juego estas características es un modo online algo más competitivo, en el que podamos demostrar nestra pericia con un mayor número de juegadores, yo que sólo el cooperativo para 2 jugadores se nos antoja un poco limitado.

Para finalizar hay que decir que el apartado sono es correcto, aunque no llega a sorprender.

Los efectos sonoros de disparos explosiones y demás se muestran de lo más contundentes y, como viene siendo costumbre por parte de Sony, el juego biene totalmente localizado a nuesto idioma.



Conclusiones:

Nos encontramos ante un juego notable, no es una revolución, pero si resulta entretenido. A todo esto hay que decir que es un título de lanzamiento y, como es normal , sufre la consecuencias de ello. Aún así es una buena opción para los amantes del género.

Alternativas:

De momento no hay alternativas y, seguramente según se vaya avanzando con el kit de desarrollo, aparecerán títulos con mayor calidad.

Positivo:

- Sistema de control
- Variedad de misiones

Negativo:

- La IA de los enemigos
- Algunos fallos gráficos

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	72
sonido	70
jugabilidad	84
duración	80
total	**76**

Una segunda opinión:

Sorprende gráficamente, a pesar de ser prácticamente un título de lanzamiento. Muy mejorable el sistema de coberturas. Bastante errático.

Jose Luis Parreño

desarrolla: eat sleep play · distribuidor: sony · género: conducción · texto/voces: castellano · pvp: 49,95 € · edad: +18

Twisted Metal

Vuelve la conducción más salvaje

David Jaffe lo ha vuelto a hacer, el "destruction derby" más cañero, gamberro y salvaje vuelve a las tiendas de videojuegos. Y lo hace para quedarse apoyándose en un multijugador variado y muy divertido



Conferencia de Sony en el E3 de 2010, tras una presentación sin grandes bombazos (casi todas las novedades se habían filtrado antes) llega la supuesta "traca final", aparece un personaje fumando un puro, se disparan las especulaciones, y se anuncia el regreso de Twisted Metal, una saga que en Europa y Japón no ha tenido nunca grandes cifras de ventas, pero que en el mercado americano cuenta con una legión de fieles seguidores.

Twisted Metal nos mete de nuevo en la competición del mismo nombre, un torneo organizado por "Calypso" en el que los participantes se enfrentan entre sí en vehículos cargados de armamento. La octava entrega de la saga no cambia en nada el concepto jugable de la franquicia, y así nos encontramos de nuevo a bordo de alguno de los vehículos, tratando de eliminar al resto de contendientes mientras esquivamos sus letales ataques.

La polémica ha rodeado al lanzamiento europeo de Twisted Metal por la decisión de censurar algunas imágenes por ser excesivamente violentas

Desde el principio se aprecia el esfuerzo del equipo capitaneado por David Jaffe por llevar el juego a jugadores que no hubiesen conocido los anteriores. Para ello se ha apostado fuerte tanto por el modo campaña para un jugador, como por un multijugador variado y divertido, aunque el resultado haya resultado mejor en esta segunda opción que la primera.

La campaña principal son en realidad tres tramas, que deberemos jugar de forma secuencial. En ellas se nos plantea en forma de historia la participación de tres personajes muy diferentes en Twisted Metal: Sweet Tooth, Mr. Grimm y Dolllface, con objetivos muy diferentes dentro de la competición. No son más que una serie de misiones unidas mediante unos videos con actores reales con los que se trata de dar sentido al sinsentido del juego, del que por cierto se ha anunciado una película a cargo de Brian Taylor. Hay que ser muy buen escritor para sacar una buena trama de un sinsentido como es Twisted Metal, el que ha escrito el guión del videojuego no lo es, ¿estará a la altura el guionista de la película?

Por mucho que se adorne este modo con unas supuestas tramas y la participación de actores reales, la mecánica no termina de funcionar. Al final, las misiones que conforman las tres historias no son más que unos objetivos a cumplir en un mapa del multijugador en el que nos enfrentamos a rivales manejados por la máquina en lugar de otros jugadores. Inteligencias Artificiales por cierto bastante tramposas, en competiciones todos contra todos verás como un rival tiene a otro completamente a tiro y sorpresivamente no le remata, gira bruscamente y se dirige a por ti que estás en otra zona del mapa. Aún así, viene bien para los que no hayan jugado los títulos anteriores conozcan a los personajes y sobre todo se hagan con los controles antes de afrontar la dura competición que encontraremos en los modos multijugador. El control puede suponer un pro-

La saga Twisted Metal vió la luz en 1995 en la Playstation original. Desde entonces hasta ocho juegos han llegado a las tiendas bajo el nombre del metal retorcido










blema para muchos jugadores, a los cuales les puede resultar excesivamente complejo de principio y el juego no dispone de ningún modo en el que se nos permita familiarizarnos con la multitud de opciones que nos encontraremos ya desde la primera partida que juguemos. Una vez superada esta barrera inicial, seremos capaces de sacar provecho de todas las funcionalidades de nuestro vehículo (coche, moto, camión e incluso helicóptero). Pero de ahí a que lo dominemos aún nos quedan unas horas más de juego.

Los modos multijugador son los que dan sentido a un título de este tipo, y ahí es donde Twisted Metal da el do de pecho. La cantidad y variedad de modos de juego permitirán a todo tipo de jugadores encontrar el suyo: Combate a muerte, Combate a muerte por equipos, Último hombre en pie, Perseguido y Bomba atómica. Los dos primeros son bastante típicos con la diferencia de que mientras en el primero estás solo, en el segundo formas parte de un equipo. En el modo Último hombre en pie, empiezas la partida con un número determinado de vidas que irás perdiendo según te vaya matando hasta que no te quede ninguna y quedas eliminado. Uno de los modos más novedosos y divertidos es Perseguido, una especie de todos contra uno en el que se designa a un jugador como objetivo y el resto de jugadores debe destruirlo. Bomba atómica es el habitual defender la bandera entre dos equipos, en el que debes destruir la estatua de tu oponente al tiempo que defiendes la tuya.

Los modos multijugador online soportan hasta 16 jugadores simultáneos, mientras que hasta cuatro pueden jugar a pantalla partida en una misma consola, algo que muchas desarrolladoras están dejando de lado y los jugadores más vetera-

nos apreciamos en gran medida, sobre todo con juegos como el que nos ocupa, salvaje y gamberro para compartir con hasta 3 amigos en el salón.

El sistema online del juego no está funcionando todo lo bien que debiera, en ocasiones tarda mucho tiempo en encontrar partida, en otras te ubica en una arena con jugadores excesivamente experimentados o noveles para tu nivel y se producen desconexiones con demasiada frecuencia. Por otro lado, es el típico juego en el que tener una buena conexión es fundamental, algunos jugadores te acribillan sin que a ti te de tiempo casi a reaccionar, es como si fuesen por delante tuyo a la hora de jugar. Esperamos que todos estos problemas sean producto del lanzamiento del juego y se resuelvan en breve. Eso se asegura por parte de Sony.

Los puristas gráficos se estarán echando las manos a la cabeza al ver las imágenes que acompañan a este texto, es cierto que el modelado de vehículos y escenarios es bastante "simplón" y las texturas tampoco son de las mejores que nos podamos encontrar. Bien es cierto que hay otros aspectos mucho mejores como las explosiones y los efectos visuales en general, y que el resultado en movimiento es mucho mejor de lo que las imágenes estáticas puedan llevar a pensar. Donde sí ha acertado Eat Sleep Play es en el diseño de las arenas de combate, más de 30 escenarios en 8 localizaciones que fomentan el enfrentamiento directo entre los participantes y la diversión.

En el apartado de sonido destaca una banda sonora cañera y variada con artistas de renombre como Iggy Pop, Judas Priest o Sepultura, que le va como un guante al juego. El doblaje al castellano es correcto, mejor para algunos personajes que otros y más que notable durante la acción, que acompaña perfectamente a los espectaculares efectos de sonido de los vehículos, armas y explosiones.



Twisted Metal es un juego pensado para ser disfrutado en multijugador. La campaña individual no es más que un complemento de este

Conclusiones:

Twisted Metal no es un juego sencillo de recomendar. Su manejo complejo puede echar para atrás a muchos jugadores y su enfoque hacía el multijugador a otros muchos que busquen otro tipo de juego.

Alternativas:

No hay nada reciente que se pueda comparar a Twisted Metal. Para jugar a algo parecido tendrías que buscar en los catálogos de consolas de la anterior generación.

Positivo:

- Salvaje y divertido
- Juego a 4 en pantalla partida

Negativo:

- Complejo de dominar al principio
- La campaña no engancha

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	68
sonido	83
jugabilidad	76
duración	78
total	75

Una segunda opinión:

Simplemente Twisted Metal, si no te gusta tienes multitud de motivos para justificarlo. Si te engancha te dará igual todo lo demás, diversión a tope.

Sergio Colina

desarrolla: capcom · **distribuidor:**capcom · **género:** lucha · **texto/voces:** castellano/japonés · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +12

Street Fighter X Tekken

¿Crossover = Lo mejor de ambos? Veremos...

Los mejores luchadores de dos de los mas famosos juegos de lucha se dan cita en esta entrega en la que los personajes de Tekken se "acoplan" a la forma de juego de Street Fighter.



Como ya dije el mes pasado, un extraño objeto ha caído en la Antártida y, de repente, un montón de luchadores que parece que ya existían pero que nunca habían aparecido, quieren ir a por él para apropiarse del "misterioso poder que desprende". Dejemos de lado el argumento, que cuando intenta desarrollarse es lamentable, para centrarnos en la auténtica experiencia de juego de SF X Tekken.

En el apartado gráfico los personajes continúan con el mismo modelado que se vió en el primer SFIV. Si bien entonces fue rompedor e innovador, ahora, una vez visto por 4ª vez en menos de 3 años, te acabas fijando en que no están tan magníficamente hechos. No hablo del "estilo" o el "diseño" sino del acabado: clipping, dientes de sierra, pelo de muñeca, y fallos en las texturas de la piel. Es cierto que a los personajes de Tekken este cambio de "look" no les ha sentado mal, pero es igualmente cierto que los de la franquicia de Namco siem-

Poison es, sin duda alguna, la incorporación más interesante al plantel del bando de CAPCOM

pre han estado más bien...inflados. Además, presenciamos casos como el de Nina Williams, en el que la cadera le sale de las costillas en determinadas poses.

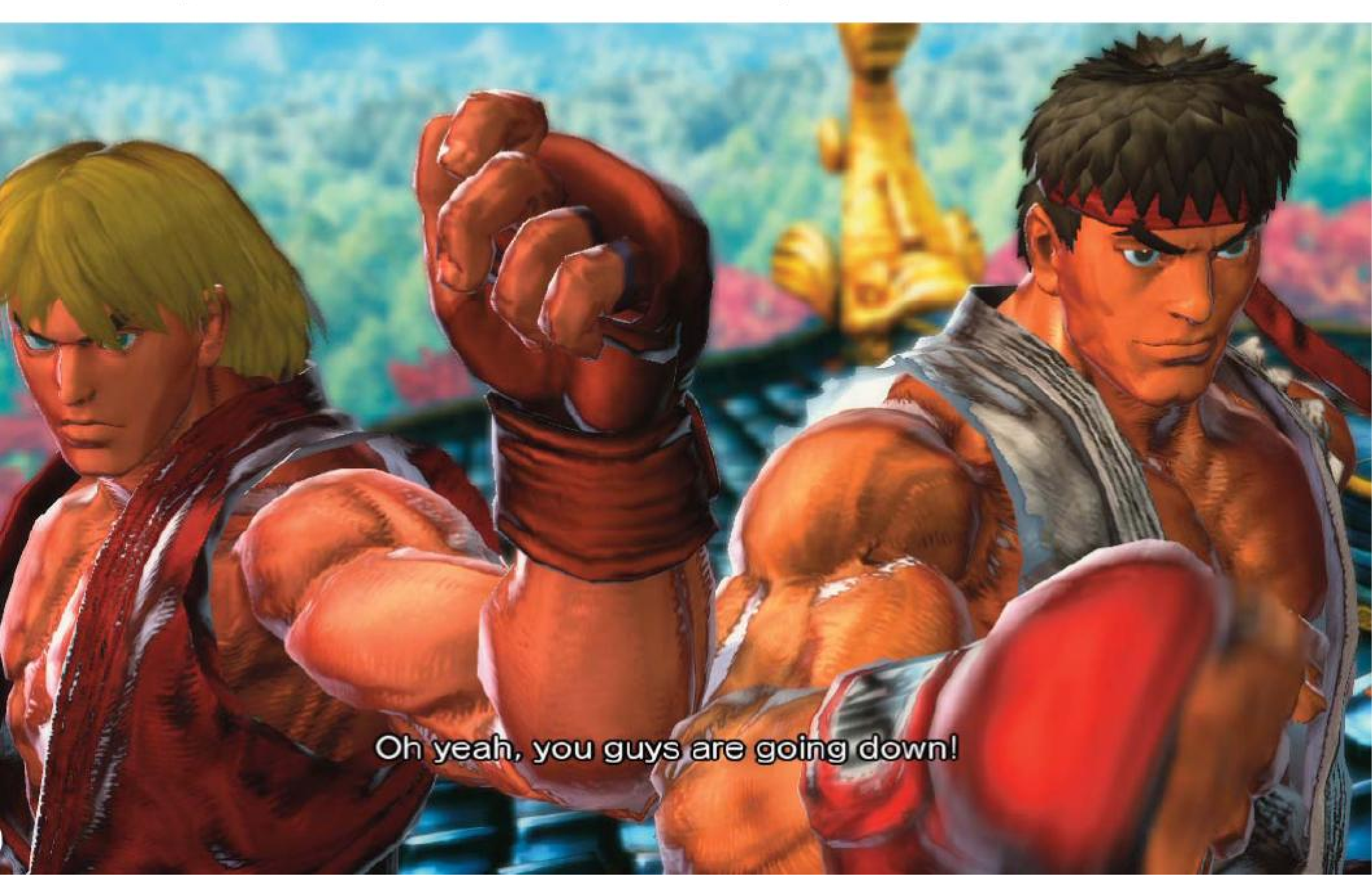
En lo que se refiere al sonido, parece que es el campo olvidado de este juego. Las voces están bien y pegan con los persnoajes, pero la música resulta completamente insulsa. No contiene temas clásicos de ninguna de las dos sagas, ni es en absoluto memorable. Está, pero no lo notas hasta que te fijas.

La jugabilidad es punto y aparte: yo me considero un honroso seguidor de los juegos de lucha en general y de Street Fighter y King of Fighters en particular y he jugado toda mi vida. Sin embargo, no me sentí cómodo con este juego de entrada. El sistema no premia al jugador Hardcore, sino al novato, al ser tan sumamente accesible que acaba por convertirse en un "machacabotones". Se suponía que el objetivo de este juego era "adaptar" los luchadores de Tekken a la jugabilidad de Street Fighter, y eso ocurre con los golpes especiales, pero no con los supercombos o con los cambios de personaje en mitad de la pelea. Si empiezo una combinación de golpes con Ken que llevo toda mi vida haciendo, de repente no me sale, sino que Ryu entra en la pantalla y dejo a Ken fuera. Pero vamos a ver...¡yo quiero seguir jugando con Ken! ¡Maldición! ¿Cómo cambio? ¡Ah, vale! ¡J***r, ya me han cortado el combo!

Además, los personajes vienen capados, habiendo perdido todos, al menos, un Supercombo y con ciertos golpes cambiados. Chun-Li, por ejemplo, ya no hace su famosa patada superrápida pulsando el botón muchas veces, sino haciendo un "hadouken" con pa-

El rincón "Hardcore"

El otro día en la Fnac ví que tenían puesto el juego en una consola. Me acerqué a probarlo pero se me adelantó un niño de unos 12 años. Mientras su madre le regañaba por haberse alejado de su lado de forma repentina, y este se defendía con tímidos balbuceos, continuaba aporreando el mando. El chaval ni siquiera miraba el juego ni el mando y sus manos no realizaban una cadena de comandos...sin embargo los personajes no dejaban de hacer golpes espectaculares, entraba uno y salía otro, provocaba una concatenación de especiales. Al final el muchacho se fué y cogí yo el mando. ¡No me salía nada! ¡Llevo jugando desde el Street Fighter II de Megadrive y no lograba encadenar un carajo! ¿El chaval era un crack? ¿Me habia vuelto inútil? Para nada...







tada.

Para mayor indignación por parte del jugador experimentado, si aprietas el "Stick" de dirección hacia dentro, el personaje realizará una combinación de golpes demoledora de forma automática. Es decir: en caso de duda o de no saber qué hacer...pulsa el botón "I win".

Otro aspecto que merece la pena destacar en lo referente a jugabilidad del título es el de los "conjuntos de gemas". Estas gemas supuestamente son las que vienen engarzadas en la caja misteriosa que comenté al principio de este artículo y potencian el ataque o la defensa del jugador pero tambien...facilitan aún más los controles.

Street Fighter ha pasado de ser un juego que brillaba por su ténica a ser un "tú aporrea", cuyo fin es hacer cada entrega más fácil y manejable que la anterior con consecuencias francamente mediocres. No me entendais





mal, no es un mal juego. El problema radica en que podría ser un juego sobresaliente, pero CAPCOM rentabiliza su gallina de huevos de oro cada vez más, haciéndolo únicamente un juego "correcto" y orientado al público masivo e inexperto.

La interacción entre los personajes es absurda y mal elaorada. No sólo abusan del sentido del humor sin gracia típico de los japos, sino que los pocos diálogos que son serios no aportan nada a la trama o a la "caracter" del propio personaje...y no me hagais hablar de los finales. ¿Pantallazo en negro con letras blancas fijas y una voz en off? ¿Eso es todo de lo que la gran CAPCOM es capaz?

Para ir concluyendo sólo me queda hablar de las prestaciones "on-line" del juego. Quienes echen en falta a personajes como Blanka, Sakura, Guy, Cody, Elena, Dudley, Alisa, Bryan, Christie, Jack, Lars y Lei, que no se preocupen. CAPCOM piensa en nosotros. Sólo tendremos que gastarnos 20 Euros más para tenerlos, así como otros DLC con vestimentas, colores, y packs de gemas adicionales para cada personaje. De modo que el juego completo rondará entorno a los 90 euros, ¿no?

Además esos 20 personajes de antes ya vienen en el disco desde el primer momento, pero están bloqueados. ¿Recordais aquellos tiempos en que los contenidos extras se desbloqueaban jugando y no pagando?

Seguramente Street Fighter X Tekken venderá muchísimo, pero como nos enseña "Crepúsculo", éxito no es sinónimo de calidad.

Conclusiones:

Una rapidez de movimientos brutal que parece esconder carencias de animación y una jugabilidad muy accesible para el jugador novato pero que hará recelar a los expertos. Es otro Street Fighter IV más...pero con personajes de Tekken.

Alternativas:

Street Fighter IV, Super Street Fighter IV, Super Street Fighter IV Arcade Edition, Super Street Fighter IV Arcade Edition 20012 (intentad decirlo sin tomar aire)... o King Of Fighters XIII.

Positivo:

- Enorme elenco de personajes
- Tremendamente fácil de manejar

Negativo:

- Tan fácil que si quieres una jugabilidad más profunda te fastidias o PAGAS por nuevos combos
- Nada que no hayamos visto en los Street Fighter IV anteriores.
- ¿Un montón de personajes en DLC de pago desde el primer día ya incluidos en el disco?
- Música absolutamente intrascendente
- Argumento, diálogos y finales penosos.

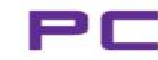
TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

gráficos	75
sonido	65
jugabilidad	73
duración	73
total	75

Una segunda opinión:

Lejos queda el mítico Capcom vs. SNK 2. Capcom exprime su franquicia estrella hasta límites indignos. Ni de lejos un mal juego, pero sí poco innovador.

Carlos Oliveros



desarrolla: creat. assembly · **distribuidor:** sega · **género:** estrategia · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,99 € · **edad:** +16

TWS2: La caída de los samuráis

Katanas versus rifles

Shogun 2: Total War nos lanza de nuevo con esta expansión, a una aventura épica en la que más que nuestra capacidad estratégica, será la armamentística la que finalmente nos lleve a la victoria



La hierba mecida por el viento parece postrarse ante el solemne paso del guerrero samurái. No hay odas ni coros en esta escena. Sólo el breve canto de un pájaro interrumpido por el chasquido de la metralla golpeando carne y armadura. No hay honor para quienes han dedicado toda su vida al camino de la espada y el arco. Artilugios de guerra occidentales les hacen frente en una contienda desigual entre el pasado y el futuro de Japón. Después de todo, este no será el mismo.

Así y de un modo más literario, podría resumirse lo que esta nueva expansión de **Shogun 2**. ofrece. De las batallas cuerpo a cuerpo, a mano armada y sobre montura, al olor a pólvora quemada y a las distancias largas en combate. **Shogun 2: La caída de los samurái**, refleja acertádamente los cambios que supusieron –y el fin de los samuráis como fuerza militar prevalente y modo de vida– el uso de las armas de fuego frente al bushido tradicional.

Shogun 2: La caída de los samurái, refleja acertádamente los cambios de aquel momento

En los primeros compases y ya desde el propio fondo del menú, se nos muestra por primera vez lo que guarda esta expansión: vías de ferrocarril, fortalezas y edificios mejor defendidos así como buques de guerra mejorados. Ahora más que nunca, escoger la trasnochada tradición o por el contrario, buscar cobijo en las armas modernas traídas por occidentales, será lo que finalmente inclinará la balanza hacia nuestro lado o al de nuestros enemigos. Si bien podremos resistir durante los primeros turnos de juego a base de mandobles y acometidas a caballo, este se nos tornará extremadamente difícil en cuanto el resto de las facciones comiencen a litigar contra nuestros dominios con rifles, cañones y marines norteamericanos. De este modo, el juego nos "obliga" a que tengamos en cuenta las mejoras bélicas de las potencias occidentales por mucho que queramos más profundidad estratégica en detrimento de la armamentística.

A las 35 nuevas unidades y 6 nuevos clanes, se nos unirán potencias extranjeras como Francia, Gran Bretaña y Estados Unidos. Todo ello en un nuevo marco que expande todavía más las islas de Japón hacia el norte. También constataremos que tanto su **IA** como el manejo de la interfaz ha sido retocada y, aunque se notan ciertas mejoras en el comportamiento de nuestras unidades y las aliadas, todavía se notan ciertos errores: un ejemplo sería cuando algunas unidades enemigas permanezcan impasibles ante el ataque de los cañones costeros. Porque en esta nueva expansión, y en caso de disponer de buques de guerra próximos a la costa adyacente, podremos bombardear las instalaciones y ejércitos más cercanos.

La historia real

La guerra Boshin, la cual se refleja en el juego, supuso el final de los samurais como forma de vida y un duro golpe a las tradiciones, hasta ese momento, poco aperturistas de la isla. Una etapa muy corta (1868-1869), en la que los partidarios del emperador y aquellos más afines al Shogunato, lucharon entre sí hasta que los segundos sucumbieron de forma estrepitosa ante las fuerzas imperiales.

Como toda historia turbulenta, esta también tuvo un final trágico y que sirvió para dar pie a la película "El último samurái": La rebelión de Satsuma, años después del ya nuevo instaurado gobierno Meijí. Donde los últimos samuráis se sublevaron y murieron bajo el fuego de tropas poco entrenadas armadas con Gatling.







Siendo esta parte la más espectacular de todo el juego.

La banda **sonora** también se ha disfrazado para la ocasión. A las conocidas melodías se unen nuevas pistas de audio en las que tambores marciales y más propios ya de marchas occidentales, harán acto de presencia por encima de los sonidos tradicionales japoneses.

Hay que recalcar que el inicio no es precisamente un paseo. Japón se encuentra ya convulso y esto se refleja en el propio mapa de campaña. Sigue en pie el modo tutorial y podrá jugarse de forma independiente sin disponer del juego original. Pero esta campaña es relativamente corta y nos introduce ya de primeras en una situación que para el jugador primerizo pueda resultar algo incómoda.

Los combates navales por su parte, también han sido mejorados y multiplicados en cuanto a espectacularidad. De todos





modos y pese a los numerosos cambios, siguen siendo bastante caóticos e incluso con decenas de unidades sobre el agua, la máquina casi siempre llevará las de ganar en los niveles más altos de dificultad, incluso sin contar con acorazados por nuestra parte.

Harina de otro costal son los asedios. Se abren nuevas posibilidades al ahora disponer de avanzadas y poderosas armas de fuego.

Por desgracia y aunque queramos combatir a la vieja usanza, en cuanto algún clan disponga de las mejoras necesarias para hacerse con un ejército moderno, nos veremos obligados a irnos retirando. No hay casi nada que hacer contra unidades con fusil o ametralladoras de cadena. Tal y como sucedió en la realidad –y no me refiero a la película de Tom Cruise-sino a la rebelión Satsuma-- en la que Saigo Takamori sucumbió ante las posiciones del Emperador. Quizás contra la máquina tengamos una oportunidad pero contra un jugador humano avanzado es practicamente imposible. Y doy fe de ello.

Hablando de **multijugador**, hemos de decir que este ha sido sustancialmente mejorado. Ahora los jugadores que no dispongan de la expansión podrán igualmente enfrentarse como prueba de valor contra aquellos que sí hagan uso de ella.

Shogun 2: Total War - La caída de los samurái, es todo aquello que cabría de esperar en una expansión. Con numerosas novedades. Una nueva historia. Y una excusa perfecta para que volvamos a exclamar: colina abajo aquello de :

"Banzai"

Conclusiones:

La fórmula se repite. Es una expansión y como tal así debe ser tomada en cuenta. Numerosas unidades nuevas, un nuevo mapa y diversas mejoras que lo convierten en un imprescindible si es que te gusta el universo de Shogun 2.

Alternativas:

Muchos clones con un motor parecido, pero ninguno con la brillantez con que lo hace Creative Assembly.

Positivo:

- Mejora general de la IA y multijugador.
- Una enorme cantidad de novedades, entre unidades, mapeado y demás.

Negativo:

- Campaña relativamente corta.
- Nos obliga a usar armas de fuego.
- Algo excesivo su precio de salida.

TEXTO: DANI MERALHO

gráficos	80
sonido	79
jugabilidad	80
duración	60
total	74

Una segunda opinión:

Quizás pierda un poco el concepto samurái, pero no deja de ser el fiel reflejo de algo que ocurrió en el pasado e historia de Japón. Espectacular de todos modos y una buena elección.

Antonio Salgado - lector



XBOX 360

desarrolla: starbreeze studios · distribuidor: ea · género: shooter · texto/voces: cast/inglés · pvp: 69,95 € · edad: +18

Syndicate

Reinventando el clásico

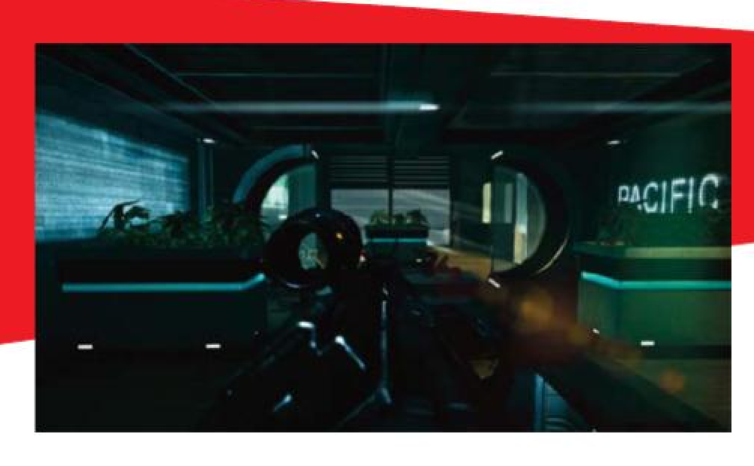
Tras el sobresaliente regreso de Deus Ex: Human Revolution, ahora le toca el turno a Syndicate, la saga que hizo grande a Peter Molyneux vuelve en forma de shooter en primera persona

Magnus Lang, miembro del equipo de Starbreeze que ha trabajado en Syndicate, dijo hace poco mas de un mes que no estaba completamente satisfecho con el tiempo de desarrollo que se les había dado para trabajar en él, aunque sí estaba orgulloso del resultado final. Unas declaraciones tan insólitas como honestas a menos de un mes de que tu juego llegue a las tiendas, y que resume perfectamente el análisis de Syndicate que tenéis a continuación.

La primera pregunta que se hace cualquier jugador de los Syndicates clásicos es que va a encontrar de ellos en este nuevo juego de la saga. Podríamos decir que bien poco, aunque lo poco que podemos encontrar es posiblemente de lo mejor del título. De los Syndicate de Molyneux y Bullfrog encontramos únicamente la ambientación, este como aquellos se desarrolla en un futuro cada vez más próximo, en el que tres megacorporaciones (Eurocorp, Cayman and Global y Aspari)) manejan el destino del mundo. La implantación de chips en el interior del cuerpo humano está a la orden del día, con el objetivo de mejorar cualidades del que los lleva y las empresas que desarrollan e implantan estas tecnologías son las que dirigen el destino del ser humano y no los gobiernos, que son meros brazos ejecutores de las ordenes de estas enormes compañías. En este contexto tomamos el papel de Miles Kilo, un prototipo de agente con el que se está experimentando la posibilidad de mejorar su rendimiento a través de

"No estamos satisfechos con el tiempo de desarrollo que se nos ha dado para terminar Syndicate, aunque sí con el resultado final". Magnus Lang de Starbreeze





implantes. Sin avanzar nada de la misma, tenemos que indicar que la historia en la que Starbreeze Studios nos sumerge no está mal, pero da la sensación de que no se le ha sacado todo el provecho que se habría podido sacar, tiene un par de giros muy interesantes, que te hacen dudar de todo lo que has jugado antes, pero no termina de romper y en ocasiones da la sensación de que los acontecimientos se precipitan sin terminar de atar cabos para poder llegar al final del juego, que desde mi punto de vista, y es algo totalmente subjetivo, tampoco es el que merece la historia.

Con los personajes ocurre algo parecido, algunos de los que encontraremos a lo largo de la trama prometen mucho, pero como no se profundiza en su personalidad ni en la relación de Miles con ellos quedan en nada.

Los precedentes con los juegos de Riddick y el primer título de The Darkness ya mostraban el buen hacer de Starbreeze Studios en el género de la acción en primera persona. Con Syndicate lo han vuelto a demostrar, es un tipo de juego en el que se mueven como peces en el agua y al que tienen tomada la medida. A nivel jugable Syndicate es un título notable, el sistema de apuntado y disparo tan importante en un juego de este tipo funciona correctamente, tenemos la posibilidad de ocultarnos tras los objetos del escenario y la variedad de armas es suficiente. Pero esto lo tienen el 99% de shooters actuales, el factor diferenciador de Syndicate son las habilidades que nos proporcionan el chip Dart6 que llevamos implantado en el cerebro, aparte de la posibilidad de visión a través de objetos y otras posibilidades más o menos habituales, tendremos la facultad de “hackear” los chips de los enemigos, provocándoles



un estado de confusión que puede llevarles al suicidio o incluso a que luchen durante un tiempo de nuestro lado. Este aspecto funciona muy bien, aunque le ocurre lo mismo que a otros puntos del juego, lo terminas y da la sensación de que no se le ha sacado todo el jugo posible, lo utilizarás a lo largo de la aventura pero no se ha forzado la trama de la misma como para que tome el protagonismo que merece.

Las capacidades del chip Dart6 van mas allá de la persuasión sobre los enemigos, y nos permitirá interactuar con multitud de elementos del entorno como puertas, ascensores o trampas enemigas con explosivos, aunque esto es algo más habitual en otros muchos juegos.

Al terminar con algunos enemigos, podremos recuperar el chip que llevan implantado, que podremos reutilizar en nuestro beneficio a través de un atractivo y funcional sistema de mejora de habilidades, que nos permitirá personaliza a nuestro personaje.

Para terminar con los aspectos jugables de Syndicate reseñaremos el más que correcto diseño de escenarios, que en su gran mayoría están cuidadosamente diseñados, y a pesar de ser bastante lineales, y en algunos casos pasilleros, no dan la sensación de que estemos encajonados y nos lleven por las fases sobre raíles, como ocurre con algunos de los shooter de los últimos años. En este punto destaca también la IA de los enemigos, que dista bastante de los habituales patrones "scripteados" del género.

Visualmente Syndicate es muy atractivo, no se trata de un diseño puntero a nivel técnico pero artísticamente sí ofrece un conjunto de buena calidad y mucha personalidad. En algunas ocasiones recuerda al gran Deus Ex: Human Revolution, aunque la paleta de colores usada tira más a la de Mirror´s Edge que a la de la obra de Eidos Montreal. Se abusa en ocasiones de los tonos blancos y grises, que se ven reforzados por una iluminación exce-

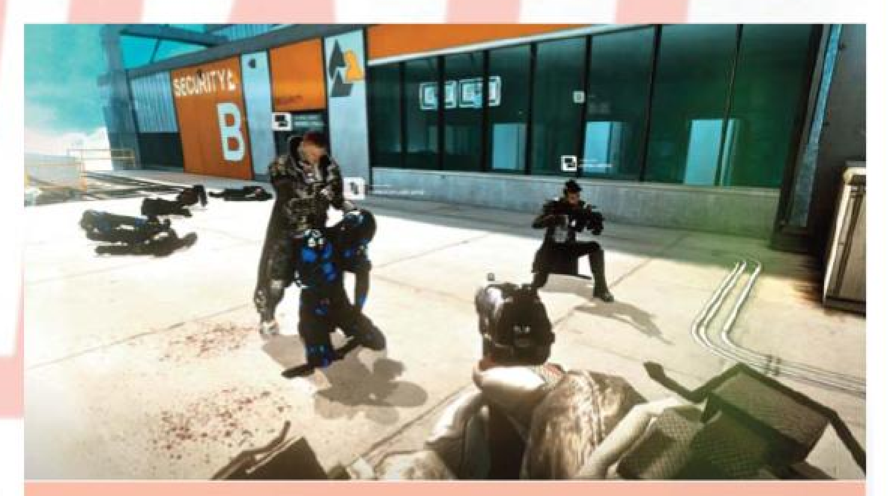
siva, llegando a saturar la imagen. Se trata de una apuesta arriesgada, que se complementa perfectamente con otras fases en las que encontraremos la habitual oscuridad del ciberpunk típica de los Syndicate clásicos, al más puro estilo Blade

El uso del chip Dart6 permitirá a nuestro personaje hackear los chips implantados en los enemigos y otros elementos del entorno. Se trata de un complemento jugable interesante

Runner. Esta mezcla funciona y le da al juego una gran personalidad y fuerza.

No está al mismo nivel el apartado sonoro, las composiciones musicales no pegan a un juego de este tipo y con esta ambientación, y quitando el tema principal y alguno más que se salva el resto son perfectamente olvidables. Tampoco está a la altura de una producción de este tipo la interpretación de los actores de doblaje originales en inglés. Se repiten voces que en ocasiones llegan a confundir y en determinados momentos da la sensación de que están simplemente leyendo el guión, sin la carga interpretativa que la secuencia requiere. Syndicate lleva voces en inglés y subtítulos en castellano.

Terminamos al artículo analizando el multijugador, Starbreeze ha creado una serie de misiones cooperativas a cuatro. con clara inspiración en el juego original de Bullfrog. De hecho, algunos de los mapas son calcados a los originales. Aunque se puede hacer corto, este modo es un guiño a los jugadores clásicos de la saga que seguro sabrán apreciar y un complemento perfecto de un juego notable, pero que deja el sabor agridulce de que podría haber sido mucho mejor, si se le hubiese dado el tiempo necesario para ello.



El multijugador cooperativo a cuatro guarda distintas sorpresas a los jugadores de los Syndicate de Bullfrog

Conclusiones:

Un shooter en primera persona notables, con algunas características destacables y otras mejorables, pero que tiene algo de lo que adolecen la mayoría de sus compañeros de género: personalidad.

Alternativas:

Con solo mirar las estanterías de tu tienda de videojuegos verás que casi la mitad de los títulos son shooter en primera persona. Vamos a recomendar uno que tiene también mucha personalidad: Vanquish.

Positivo:

- El cooperativo a cuatro.
- La ambientación y atmósfera creadas.

Negativo:

- Es corto y mejorable en muchos puntos.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	77
sonido	61
jugabilidad	78
duración	67
total	**73**

Una segunda opinión:

Un intento meritorio de devolver la franquicia Syndicate a la primera plana de la actualidad videojueguil. Pero compite en el género más saturado y competitivo del momento. Y no gana.

Dani Meralho

desarrolla: team ninja · **distribuidor:** koch · **género:** hack'n slash · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Ninja Gaiden 3

Lucha contra su pasado

Ninja Gaiden 3 es el primer título numérico de la franquicia en el que ya no vamos a encontrar a Itagaki. El Team Ninja lo ha intentado. Pero la senda del guerrero ha resultado ser más empinada de lo que creían



Si nos retrotraemos al pasado, justo al momento en el que Ninja Gaiden y Ninja Gaiden II salieron al mercado, podemos ver con claridad el tremendo impacto que tuvieron. Su jugabilidad, su desmesurado apartado técnico y su sobrada calidad dejaron una huella que es bastante difícil de obviar. El listón estaba muy, pero que muy alto. Y todo lo que presuponíamos a esta tercera parte rara vez ha cumplido las expectativas. Un buen juego si no tuviera la historia que arrastra detrás, pero que sale dolorosamente mal posicionado si lo comparamos con sus antecesores.

Team Ninja ha querido adaptar la franquicia a un público de masas. Y para ello ha intentado marcar una línea de trabajo más popular y menos clasista, por decirlo de alguna manera. Y este hecho es seguro que no ha sido bien recibido por los seguidores más fieles de Ryu Hayabusa. Las novedades introducidas presentan más sombras que luces, tal y como veremos a continuación.

Como Hack'n Slash se muestra suficiente. No lo tenemos tan claro como tercer capítulo de NG

Quizás el único apartado donde se le puede conceder el beneficio de la duda y tildarlo de mejora sea en el arco argumental. Siendo francos, la historia en Ninja Gaiden ha sido siempre bastante deslavazada, y por momentos, hasta contradictoria. En ese sentido sí que es justo reconocer al menos el intento de dotar de un sentido a este particular viaje de Ryu. Vamos a encontrar bastantes más personajes secundarios y escenas de video, que una vez completado el título, cobra su sentido completo. Esta vez debemos acudir a Londres a salvar al mundo de una amenaza que lo aboca a su propia extinción. Un misterioso personaje requiere nuestra presencia. Y no tardaremos mucho en saber que la principal razón de nuestra presencia en ese punto y en ese momento de la historia es debida a unos intereses muy particulares de este enemigo enmascarado. Es difícil que la historia sorprenda ya que rara vez se aleja de los estereotipos, los clichés y la linealidad. Pero sí que está al menos trabajada de una forma convincente.

Y casi ahí podemos acabar con las virtudes, puesto que si profundizamos en el resto de apartados, el paso que se ha dado hacia atrás es más que evidente. Lo primero que llama de sobremanera la atención es su apartado gráfico. La nitidez y claridad de las otras entregas ha dado paso a un entorno mucho más sucio y oscuro. Es complicado entender esta situación, ya que el juego se basa completamente en entornos cerrados donde debemos eliminar a todos los enemigos presentes en la zona para poder avanzar. Precisamente este tipo de mecánicas son las más propicias a la hora de exprimir gráficamente a las consolas. Y no ha sido así.

¿Por qué?

Durante toda su vida (y van 25 años), Ninja Gaiden ha sido sinónimo de exigencia y dureza. Y si nos atenemos a su historia más reciente, los dos capítulos anteriores son sinónimo de ello. Títulos que entran por pleno derecho en el exigente catálogo del jugador hardcore.

Es por ello que la gente no acostumbrada a aceptar el reto ha renegado de ella. Entonces se presenta un verdadero problema. Con un nombre tan propio y tan asociado a la dificultad, ¿cuántos jugadores que la rehuyen van a comprarlo?. ¿Cuántos jugadores que no han jugado a las dos primeras partes van a comprar directamente una tercera? O sinceramente, la que más me preocupa: ¿Cuántos fieles seguidores se van a sentir traicionados? Veremos como responden las ventas.







Otra de las situaciones que los seguidores de la franquicia no van a comprender es la decisión de llevar durante toda la aventura una única arma: nuestra espada. Y ésta, para colmo, no vamos a poder potenciar. Este hecho condiciona la aventura de una manera bastante desconcertante. En las anteriores entregas, nuestro arsenal, aunque sin tirar cohetes, era más amplio. Y afrontar la aventura con la guadaña no era lo mismo que con el bastón o la espada. La jugabilidad y la mecánica cambiaban radicalmente. Al limitarnos esta opción, la profundidad cae en picado. Cierto que la espada sigue produciendo sensaciones satisfactorias en combate, pero se ha pasado de 3, 4 o 5 a solo una opción para acabar con nuestros enemigos.

Y siguiendo dentro del campo de la búsqueda de nuevas vías, en esta ocasión vamos a encontrarnos los conocidos QTE. Vamos a encontrarnos dos tipos:





los bien integrados, y los que rompen por completo el ritmo de juego. Éstos últimos, normalmente destinados a dar una mayor espectacularidad, pueden matar por sí solos un momento que debería de ser épico.

Y es precisamente esa epicidad de antaño la que se ha diluido como un azucarillo. El hecho de acercarlo a las grandes masas ha condicionado lo que antes era un título exigente y satisfactorio, en un simple pasa-fases. De nuevo volvemos a contar con varios niveles de dificultad, pero salvando el más elevado, no vamos a tener casi ningún problema en completarlo en cualquier otro. Gran parte de culpa recae en la excesiva mecanización de las rutinas y patrones enemigos. Ni siquiera se salva de esta situación los insípidos jefes finales.

Paradójicamente nuestro mayor reto va a ser lidiar con la errática cámara. Aunque no nos suele dar problemas en la mayor parte del tiempo, sí que tiene sus momentos en los que nos va a dejar completamente vendidos.

Aunque su mayor punto fuerte sigue siendo el modo historia (recortado hasta las 8 horas estándar de la actualidad), se han incluido varios modos multijugador a fin de alargar la experiencia de juego. Vamos a encontrar vertiente cooperativa y competitiva. El segundo resulta bastante más conseguido, ya que los participantes se dividen en dos clanes, uno contra otro todos con las mismas habilidades. El otro no deja de ser un modo horda con el objetivo de conseguir puntos.

Conclusiones:

Sin llegar a ser un despropósito (porque ciertamente, no lo es), a los grandes seguidores de Ryu Hayabusa y todo lo que ello implica va a saberles a muy poco. Se ha aligerado tanto que es casi uno más.

Alternativas:

QTE y acción con temática ninja, es de obligada prueba Ninja Blade. Si NG 3 te ha gustado pero quieres profundizar, vete de cabeza a por Ninja Gaiden 2. Es muy probable que te enamore.

Positivo:

- Se mantiene la jugabilidad
- Mejor argumento de los tres

Negativo:

- Ni tan profundo ni tan exigente como sus hermanos mayores

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	77
sonido	70
jugabilidad	80
duración	70
total	70

Una segunda opinión:

Se nota, y mucho, la ausencia de Itagaki en el proyecto. Le falta ese algo que antes lo diferenciaba de la competencia. Tampoco tiene por sí mismo los credenciales suficientes para convertirse en una pieza de obligado juego. Da la sensación de que ha habido mucho miedo a arriesgar y que sin embargo, no se ha dudado en meter tijera aquí y allá a lo que la serie representaba.

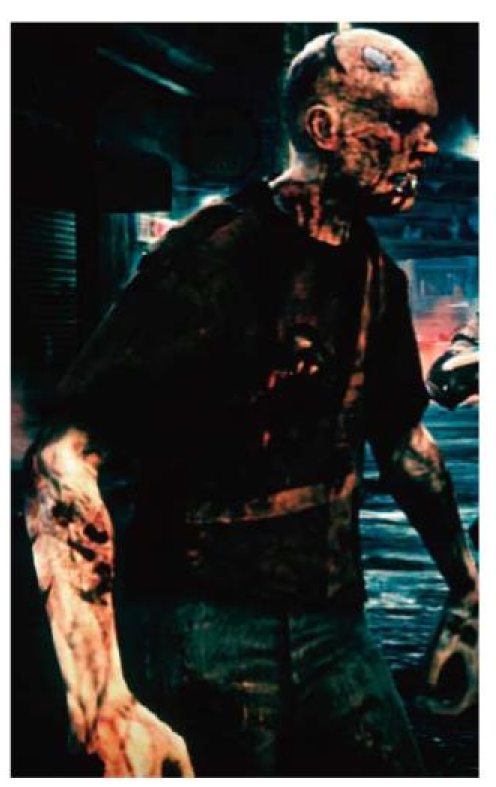
Jose Luis Parreño

desarrolla: slant six · **distribuidor:** koch media · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +16

RE Operation Raccon City

¿Solo? Va a ser mejor que no

Operation Raccon City es el título más discreto de los tres Resident Evil que nos van a visitar este año. Orientado a un target que demanda acción pura y dura, llega este capítulo que no deja de ser un shooter sin más

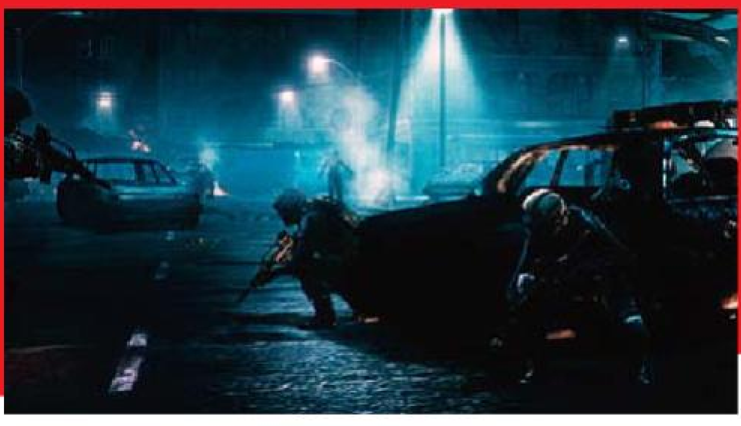


Slant Six recibió el encargo de crear un juego de acción dentro de la franquicia. El equipo de desarrollo recogió el guante aun a sabiendas de que el reto no era precisamente algo sencillo de acometer. Y de hecho, salvo cuatro pinceladas, no se aleja demasiado de la gran oferta de shooters que podemos encontrar en el mercado.

Sabiendo de antemano que el resultado iba a tornarse más bien discreto, se decidió jugar sin tapujos la carta de la nostalgia. De esta manera viviremos los acontecimientos que ocurrieron en la desgraciada ciudad durante la segunda y tercera entrega numerada. Volveremos a la comisaría, al hospital, al laboratorio, al cemnterio y a sus siniestras calles. Todas ellas traídas del pasado y adaptadas a las tiempos actuales. Perfectamente reconocibles, eso sí. Pero todo lo demás que pudiera unirlo con los anteriores, mera casualidad.

Los Lobos de la USS son los protagonistas de esta historia. Viviremos los hechos de RE2 y RE3 desde el punto de vista de los malos





Como recordarán los seguidores de la serie, el fracaso de la mansión Spencer desembocó en que la corporación Umbrella potenciara el estudio de una cepa de virus mucho mas potente que el T. Pero éste, de nombre en clave G, resultó mucho más nociva que su predecesor. Y un accidente en uno de sus laboratorios acabó por condenar a todo el pueblo a su propia extinción como muertos en vida.

Para intentar controlar la amenaza, y en confrontación a las fuerzas de ataque desplegadas por el gobierno estadounidense, Umbrella jugó sus cartas, mandando su propio equipo de élite para ocultar los hechos acontecidos y salvaguardar la buena imagen de la compañía. Los 6 miembros de esta unidad, cada uno de ellos especializado en una rama del combate o con una habilidad determinada, conforman la unidad Los Lobos de la USS. Y esta historia la cuentan los malos.

Es bajo esta perspectiva donde el juego se desarrolla. Los grandes personajes que la serie ha ido dejando a lo largo de su historia ceden esta vez el testigo a estos nuevos antihéroes. Pero a pesar de su descomunal potencia destructiva como grupo, su carisma se presenta demasiado aséptica. Es raro que lleguemos a sentir algo de empatía por ellos.

Entrando ya en materia de lo que nos podemos encontrar dentro de él, el principal modo de juego nos propone un recorrido de toda la historia a través de 7 capítulos. Estos no destacan precisamente por su duración, ya que salvo uno, con una extensión cercana a la hora, el resto no nos va a suponer grandes problemas acabarlos en 30-40 minutos en nuestra primera pasada. Es un



El modo principal del juego lo vivimos a lo largo de 7 capítulos de unos 40 minutos cada uno. Para paliar su escasa duración incorpora más modos de juego, pero que son meros añadidos. Al menos es rejugable









juego sumamente corto. El jugador medio no va a tardar más de cuatro horas en completarlo.

Tampoco resulta particularmente complicado. Como ya hemos indicado anteriormente, Los Lobos está compuesto por 6 miembros. Al iniciar cada capítulo debemos seleccionar nuestro personaje, así como a los tres más que nos acompañarán. Debemos saber combinar las particulares habilidades de cada uno de ellos para poder tener éxito en nuestro cometido. Ahora bien, la IA aliada es bastante mala. Jugarlo solo resulta complicado, ya que no serán pocas las veces que tengamos que estar más pendiente de ellos y de su salud por una acción suicida que emprendan aleatoriamente, que de la amenaza que tenemos delante. Es precisamente por este hecho por el que resulta vital jugarlo con un amigo.

Dentro de la materia jugable, nuestro personaje da un paso más dentro de la evolución iniciada en Resident Evil 4. Cámara al hombro y muy cerca de nuestro personaje. Aunque la particular naturaleza del juego obligaba a una mayor respuesta de acción, ésta ha llegado en parte. Sigue arrastrando ciertos vicios que lo dejan un tanto por detrás de los grandes del género. Aunque mejorada, la experiencia con el mando no resulta lo suficientemente satisfactoria en un juego tan enfocado a la acción caótica como lo es este último Resident.

Para dar más énfasis a esa acción pura y dura, los items y arsenal se han hecho mucho más directos. Ahora no podemos guardar las plantas, ya que éstas actuarán de forma directa una vez estemos cerca de ellas. Así mismo contaremos con un arma principal, y una secundaria (pis-



tola, a mayores). Para pasar de una a otra tan solo necesitaremos pulsar un botón. Y aunque se ha puesto un cierto sentido de raciocinio en la munición (se agota y hay que encontrarla en los escenarios), en la práctica rara vez nos vamos a encontrar totalmente desarmados y usando el cuerpo a cuerpo para defendernos.

Además, si lo desligamos de todo componente emocional, no presentaría muchos alicientes. Un jugador neófito y ajeno a la serie va a encontrar un juego de tiros en el que los enemigos se repiten más de lo que seguramente sea capaz de asimilar. Bien, se trata de un spin-off que intenta mantener la lógica natural con dos videojuegos lanzados hace casi 15 años y que están grabados a fuego en la memoria de los jugadores. Es de agradecer este intento, puesto que ver a Nemesis o a un Hunter intentar matarte o infectarte es algo que te mueve algo por dentro. Pero cuando ves que estás matando una y otra vez al mismo tipo de enemigo, la sorpresa inicial ya no es tal, y comienzan a salir las carencias por todos lados.

Carencias que también se trasladan al apartado técnico. No os dejéis engañar por las capturas, ya que en movimiento el juego luce bastante peor que en estático. Los modelados, las animaciones y las escenas de video narrativas son de un perfil medio-bajo.

Eso sí, como contrapunto a su favor nos encontramos con un trabajo en sonido bastante aceptable. Y notable si atendemos a la gran labor de doblaje a nuestro idioma que el juego incorpora.



Conclusiones:

No es un Resident Evil como tal. Se trata de un juego totalmente enfocado a la acción y al multijugador. No tiene tampoco una historia trascendental que no debamos perdernos por nada del mundo.

Alternativas:

Tal y como está concebido, es bastante mejor Lost Planet 2. Modo campaña cooperativo, y aunque la historia no es para tirar cohetes, está en conjunto mejor rematado que éste Resident.

Positivo:

- El doblaje. Por encima del juego
- Ver cameos interesantes

Negativo:

- IA aliada desesperante
- Su duración es ínfima

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	65
sonido	85
jugabilidad	75
duración	55
total	**65**

Una segunda opinión:

Nos quejábamos de que Resident Evil 5 había tirado descaradamente hacia la acción. Viendo Operation Raccon City solo podemos decir que como intento vale, pero como juego está por detrás de otros títulos sin tanto nombre, pero mejor conjuntados. Ahora veo con distintos ojos a RE5.

Jose Luis Parreño



desarrolla: bend studio · **distribuidor:** sce · **género:** aventuras · **voces:** castellano · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +16

Uncharted: El Abismo de Oro

Nathan Drake en el estreno de PS Vita

Sony está apostando muy fuerte por el catálogo inicial de su nueva consola portátil. Como juego estrella encontramos Uncharted: El Abismo de Oro, un título de la saga más exitosa del catálogo de su hermana mayor

Se trata del primer Uncharted que no ha sido desarrollado por Naughty Dog, por lo que era inevitable estar algo recelosos sobre el posible resultado de la franquicia en manos de otra compañía. La encargada de llevar las aventuras de Nathan Drake a la pequeña pantalla ha sido Bend, un estudio interno de Sony especialista en experiencias portátiles. Algunos de los juegos de su porfolio son Syphon Filter para PSP o la adaptación de otra gran saga con Resistance Retribution. Finalmente, el resultado de este nuevo Uncharted ha sido totalmente digno. La línea temporal de Uncharted: El Abismo de Oro se sitúa antes del primer Uncharted. Drake viajará hasta Sudamérica como siempre detrás de reliquias. Y como siempre, la expedición acabará convirtiéndose en una aventura épica llena de misticismo. El juego se centra en el transcurso dinámico, dejando el apartado argumental algo de lado hasta los últimos compases.

Éste nuevo episodio sigue siendo muy peliculero con momentos de acción y tensión, buenos diálogos "made in Nathan Drake" y secuencias animadas. Pese a no llegar al nivel de las dos últimas entregas para Playstation 3 sabe apuntar maneras. La esencia de Uncharted se mantiene intacta y volveremos a explorar bellísimos escenarios, trepar por multitud de acantilados y vivir innumerables tiroteos.

Técnicamente, el juego promete lo que PSVita promete: trasladar la experiencia de juego de Playstation 3 a cualquier parte. El resultado es excelente conside-

Técnicamente, el juego promete lo que PSVita promete: trasladar la experiencia de juego de Playstation 3 a cualquier parte

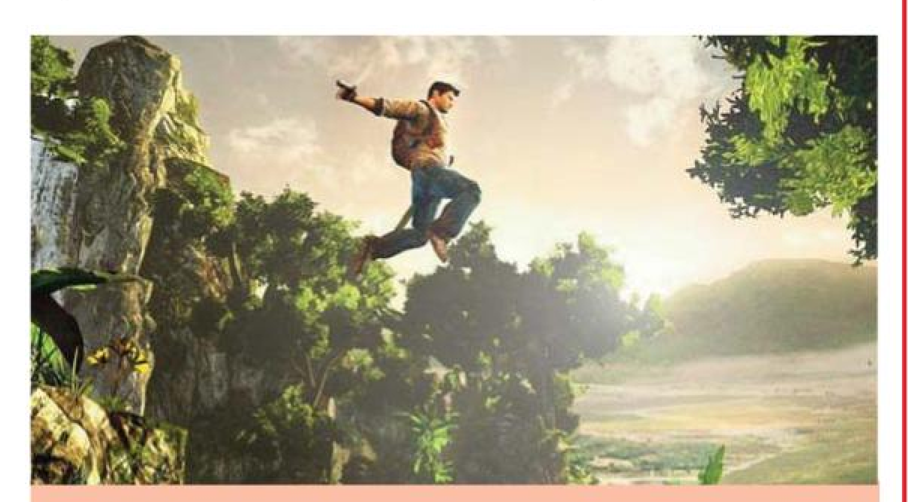


rando que nos encontramos con un título de lanzamiento. Destacan impresionantes escenarios llenos de detalles a los que hay que sumarle

El juego ha sido dividido en capítulos cortos de forma totalmente acertada. Igual de satisfactorias son sesiones de juego cortas que largas

unas luces y efectos de agua realmente bellos. No es comparable con un juego puntero de Playstation 3, pero promete llegar muy lejos en este aspecto.

La principal lacra de este Uncharted portátil viene dada por esta condición de juego de lanzamiento. Y ésta se encuentra, como no, en un abuso de las posibilidades jugables de PS Vita. Disfrutaremos de un bastante bien integrado el uso de la pantalla táctil en algunos puzles o el giroscopio en situaciones donde tenemos que mantener el equilibrio. Pero también encontraremos muchas otras situaciones que no hacen más que cortar el ritmo de juego. Otro punto muy criticado también ha sido la ausencia de modo online, pero personalmente no encuentro mucho sentido un multijugador profundo en un juego de acción para una consola portátil.



Algunos escenarioes exteriores de Uncharted: El Abismo de oro nos dejarán con la boca abierta

Conclusiones:

En resumidas cuentas, Uncharted: El Abismo de Oro pese a no estar exento de fallos graves, es un muy buen juego de lanzamiento para Vita. Posiblemente la experiencia más profunda dentro del catálogo.

Alternativas:

Si nos trasladamos a Playstation 3, la trilogía Uncharted es totalmente imprescindible.

Positivo:

- Técnicamente excelente
- Conserva totalmente la esencia de Uncharted

Negativo:

- El uso innecesario de la pantalla táctil, el giroscopio e incluso de la cámara trasera

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	85
sonido	75
jugabilidad	80
duración	70
total	**82**

Una segunda opinión:

Uncharted: El Abismo de Oro es un juego que sorprende muy gratamente. Consigue que podamos vivir las sensaciones de jugar a un triple A de sobremesa en cualquier parte.

Ismael Ordás

desarrolla: sce studios liverpool · **distribuidor:** sce · **género:** carreras · **voces:** castellano · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +7

Wipeout 2048

El clásico ahora en la palma de tu mano

El lanzamiento de PS Vita está plagado de nuevas entregas títulos clásicos. Una de ellas este Wipeout 2048, el enésimo título de la archiconocida saga de juegos de velocidad futurista



Wipeout se ha convertido en el estandarte si hablamos de carreras de naves, un género algo olvidado por la competencia que tuvo su época de mayor auge en la generación PSX – N64.

Esta nueva entrega conserva el control visto en PS3 ofreciéndonos un control preciso a la vez que exigente. Encontramos por tanto una jugabilidad cuidada a la vez que frenética que requiere concentración y nervios de acero.

Con Wipeout 2048 nos encontramos con un título que ofrece un buen número de horas de disfrute, gracias en gran parte a sus pensados modos de juego. Si lo jugamos solo, tendremos a nuestra disposición un modo carrera que nos propone diferentes tipos de competición que van desde la clásica carrera hasta los frenéticos combates. El modo para un jugador incluye un buen número de pruebas alternativas para desbloquear naves y trofeos.

Más destacable encontramos

Wipeout 2048 es título muy adictivo con un control cuidado que nos mantendrá enganchado largas horas de juego

el modo carrera online. Al entrar en este modo pasaremos a formar parte de un punto de encuentro de jugadores de todos los niveles. Para avanzar, deberemos ir cumpliendo objetivos inicialmente sencillos como no quedar último o alcanzar un rival con un arma. Estos objetivos irán complicándose de manera notoria con nuestro avance. Curiosa la opción de hacernos una foto al principio de cada carrera, mostrándose en caso de quedar entre los 3 primeros.

Técnicamente, nos encontramos con uno de los juegos que mejor luce del catálogo de PS Vita. Sus circuitos están llenos de detalles y se mueve con mucha fluidez. Eso si, a 30 fps. Por su parte, nos encontramos con una banda sonora de lujo que incluye temas de The Prodigy y Chemical Brothers entre otros.

No obstante, existen dos principales pegas en Wipeout 2048. La primera, el número de circuitos. Pese a que el número de pruebas es alto, el número de circuitos en los que se disputa no lo es tanto. Nos encontramos con 10 circuitos realmente bien diseñados, algunos de ellos soberbios, pero que pueden hacerse escasos. La segunda, los elevados tiempos de carga. Entre carrera y carrera nos encontraremos con una desesperante espera que puede sacar de quicio.

Haciendo balance, las virtudes de Wipeout 2048 se imponen claramente a sus defectos. Estamos ante un título muy adictivo que nos mantendrá enganchado largas horas.





Conclusiones:

Wipeout 2048 es un juego divertido y adictivo como pocos. Además, dispone de un excelente modo tanto online como offline. *Si lo tuyo es la velocidad, Wipeout 2048 es tu título de lanzamiento para PS Vita.*

Alternativas:

Si te gustan los juegos de carrera arcade, Ridge Racer para PS Vita es un título divertido pero falla en cuanto a contenido se refiere.

Positivo:

- Apartado técnico
- Diseño de los circuitos
- Su modo carrera online

Negativo:

- Que funcione a 30 fps
- Sólo 10 circuitos

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	80
sonido	85
jugabilidad	75
duración	70
total	**80**

Una segunda opinión:

Wipeout 2048 es un buen juego de carreras futuristas que destaca por un apartado gráfico cuidado y por una jugabilidad precisa. Buena opción para acompañar la compra de Vita.

Jorge Serrano



desarrolla: cyberconnect2 · **distribuidor:** namco · **género:** lucha · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +12

Naruto Shippuden

Ultimate Ninja Storm Generations

Vuelve una de las series de animación que más éxito a cosechado tanto dentro como fuera de Japón. El famoso ninja de Konoha vuelve al mundo de los videojuegos con una nueva y espectacular entrega

Naruto vuelve a la alta definición con este nuevo título que incluye una gran cantidad de personajes, héroes y villanos, del universo ninja creado por Masashi Kishimoto. CyberConnect2 ha apostado por una nueva experiencia de juego, distinta a las entregas anteriores. En esta ocasión el título se centra principalmente en los combates y en las historias de los personajes (sobre todo en Naruto y Sasuke) y pierde el factor de exploración o aventura, exponiéndonos así unos capítulos más concretos y centrados en la historia original del manga.

Pese a que el videojuego no puede abarcar toda la profundidad argumental del universo de Naruto, en él encontraremos más de una hora de vídeos y animaciones, realizadas por el estudio de animación responsable de la serie de televisión. Estos vídeos nos ayudarán a comprender las historias de los personajes y por qué luchan los unos contra otros. El sistema de combates ha sido mejorado con respecto a las anteriores entregas, aunque sigue siendo muy parecido. Gracias a su complejidad nos permitirá un amplio abanico de posibilidades, desde lanzar kunais hasta utilizar técnicas que requieran una gran cantidad de chakra.

A parte del modo historia, contaremos con otro modo que nos permitirá mejorar nuestra técnica y habilidad en combates. Se trata de la modalidad Combate Libre. Dentro de este modo de juego tendremos varias categorías: Duelo, Supervivencia, Entre-

Contaremos con más de 70 personajes que iremos desbloqueando durante la aventura. Algunos estarán disponibles en versión adolescente y adulto



namiento y Torneo.

Duelo es el equivalente al Versus, es decir, un combate uno contra uno en igualdad de condiciones. Supervivencia, como su nombre indica, nos propondrá una serie de combates que tendremos que superar del tirón. Nada nuevo. El modo Torneo y Entrenamiento tampoco guardan ningún misterio, en el primero podremos organizar combates con más de un jugador o contra jugadores controlados por la consola. El segundo nos ayudará a perfeccionar nuestra técnica mientras practicamos.
Gráficamente el juego tiene buen aspecto, con gráficos que transmiten perfectamente la estética del manga y el anime. El acabado de los personajes es excelente mientras que los escenarios son más simples aunque igualmente espectaculares. En todo caso el resultado final es muy bueno. Además, como ya viene siendo habitual, tendremos la opción de poner las voces originales en japonés, algo que los más fans de la saga agradecerán profundamente.

En definitiva, un Naruto muy logrado, tanto en calidad gráfica como en guión, que hará que tanto fans como jugadores que no conozcan la saga disfruten y descubran las aventuras de este ninja llamado Uzumaki Naruto.



El modelado de los personajes, tanto en las animaciones como en los combates, destaca por su excelente calidad gráfica y sus cuidados detalles

Conclusiones:

Sin lugar a dudas, nos encontramos ante uno de los videojuegos de Naruto más cuidado gráficamente. El aspecto visual es sensacional y los combates siguen siendo entretenidos y geniales.

Alternativas:

Todo amante de las entregas de lucha debería probar el nuevo Tekken Hybrid o los videojuegos de la saga Dragon Ball.

Positivo:

- Sobriedad gráfica
- Voces en japonés
- Gran variedad de personajes

Negativo:

- Factor aventura/exploración inexistente
- Los combates puede llegar a hacerse repetitivos

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	87
sonido	85
jugabilidad	68
duración	72
total	79

Una segunda opinión:

Naruto está en buena forma. Pese a no poder explorar el mapa a nuestro antojo el guión está muy mimado y gracias a los vídeos de transición no nos perderemos el argumento original de la serie.

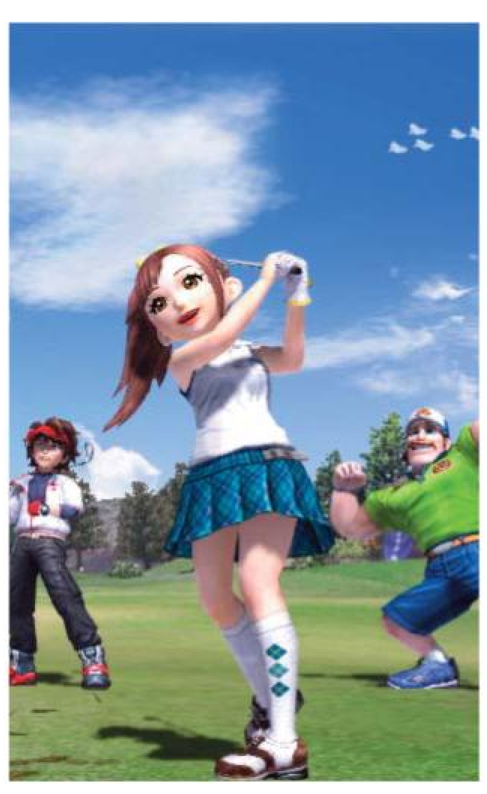
Jose Luis Parreño

desarrolla: clap hanz · **distribuidor:** sce · **género:** deportivo · **texto:** castellano · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +3

Everybody's Golf

Apúntate un hot shot en tu PS Vita

Everybody's Golf se ha consolidado ya como una de las mejores sagas de Golf del mercado dejando a un lado la seriedad para acercar el deporte a todos los públicos



Han pasado ya casi 15 años desde el lanzamiento del primero título de la saga Everybody's Golf para Playstation. Poco a poco, esta ha ido ganando fans gracias a, como dice su nombre, acercar el Golf a todos los públicos. Junto al lanzamiento de PS Vita llega una nueva entrega tan divertida como siempre.

El éxito de Everybody's Golf se basa especialmente en alejarse de la seriedad de un deporte como el golf primeramente mediante un aspecto desenfadado y divertido. Los personajes tienen un look muy japonés y la gama de colores es más bien chillona. A esto hay que sumarle una jugabilidad sencilla y accesible, pero sin dejar de lado la profundidad y una buena curva de dificultad. Una excelente combinación que han conseguido colocar la saga donde se merece.

Esta nueva entrega viene a ofrecernos básicamente más de lo mismo. La misma fórmula con unos buenos gráficos y el aprovechamiento de Vita. Un aprovecha-

Everybody's Golf es un título divertido y accesible, recomendado no solo a los amantes del Golf



miento bastante correcto la verdad, pues no han intentado para nada explotar todas las posibilidades más allá de donde pueden ser necesarias. Queda así un título con una jugabilidad clásica de botones y analógico más algunos detalles curiosos.

Por su parte, está bien dotado de modos de juego. Si lo jugamos solo, encontraremos un extenso modo carrera cuyo principal objetivo es subir a los puestos más altos del ránking. En cuanto a multijugador, podremos disfrutarlo con hasta 8 jugadares en red local y on-line. También encontraremos ránking mundiales y puntos de encuentro entre otros.

Además, como ocurría en las versiones para PSP, el juego se adapta a perfección a la filosofía de consola portátil. Se trata de un título largo, con multitud de hoyos y campos a jugar, pero que puede ser jugado perfectamente en partidas cortas. Mientras que si queremos seguir jugando partidas más largas este se hace realmente ameno.

Queda por tanto un buen juego para ser adquirido junto a la consola. Divertido, largo, y sobre todo, recomendado para todos los públicos: desde jugadores casuales hasta jugadores más exigentes. Pues esto es Everybody's Golf.

El juego luce bien, con un acabado técnico colorista y unos personajes con mucho carisma pero con detalles algo descuidados

Conclusiones:

Everybody's Golf se posiciona como una de las opciones más interesantes del catálogo de lanzamiento de PS Vita. Un título que posiblemente seguiremos jugando meses después de su compra.

Alternativas:

Si buscamos algo más serio, muy probablemente veamos pronto la saga Tiger Woods en PS Vita.

Positivo:

- Accesible a la vez que profundo
- Gran número de hoyos
- Jugabilidad clásica sin innovaciones forzadas

Negativo:

- Algunos detalles visuales poco cuidados

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	70
sonido	75
jugabilidad	80
duración	70
total	**75**

Una segunda opinión:

Everybody's Golf es un juego que engancha desde el primer contacto gracias a su sencillez y que consigue mantenernos enganchados. Un buen juego para trayectos del día a día.

Jorge Serrano

desarrolla: ubisoft shangai · **distribuidor:** ubisoft · **género:** aventura · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 14,95 € · **edad:** +18

I am Alive

De más, a menos

Con un desarrollo tormentoso, por fin ha llegado a nuestras manos esta obra de grandes pretensiones pero que ha acabado por brindar buenas ideas que brillan sobre serios matices grises de la indiferencia



I am Alive intenta llevar hacia una vertiente más realista el concepto de juego post apocalíptico. La soledad y la búsqueda de nuestra propia persistencia en un escenario que se muestra hostil como pocos.

Originalmente concebido como un juego retail, el proyecto ha sido reciclado por completo por el estudio Ubisoft Shangai para acabar llegando en formato digital. Y los primeros minutos por él denotan que realmente estamos ante una apuesta mayor de lo que realmente ha sido el resultado final.

Pero esa sensación acaba desapareciendo conforme vamos avanzando por su historia. Ésta es inexistente. No sabemos que ha ocurrido con el mundo, ni cual es nuestro sentido en él. Durante casi toda la aventura nos vamos a dedicar a ir de un punto a otro marcado en el mapa apenas sin saber la razón que nos motiva a ello. Y el nivel de interacción con los personajes secundarios resulta desconcertante por su casi total inexistencia.

Si desmenuzamos su mecánica, el juego se mueve en dos grandes bloques diferenciados: las plataformas y el combate. El primero está dos peldaños por encima del segundo. Y precisamente por centrar la segunda

parte de I am Alive en éste último es la principal razón de que el juego acabe por desinflarse.

Siendo justos, el plataformeo está bastante bien conseguido. Abrirse paso por escenarios destrozados donde se respira la propia agonía del mundo que lo sostiene está bastante bien logrado. El sistema es bastante similar al que hace años vimos en Shadow of the Colossus. Contamos con una barra de agarre que se irá desgastando según pasemos más tiempo en zonas comprometidas. Si la barra llega a cero tendremos unos segundos (muy escasos) para usar nuestra adrenalina e intentar llegar al objetivo haciendo un último esfuerzo. Si no lo conseguimos, gastaremos una vida. Y si las gastamos todas, tendremos que empezar el capítulo completamente.

La otra parte, el combate sí que tiene una puesta en escena sorprendente por alejarse completamente de los estándares que marcan cada lanzamiento a día de hoy. No nos vamos a ver en fuego cruzado. Y muchas veces podremos evitar el enfrentamiento usando la pura lógica. Pero si llegado el caso hay que hacer empleo de la fuerza, más vale buscar vías alternativas antes de gastar la preciada munición. Muy bueno en concepto, pero que acaba por volverse rutinario demasiado pronto.

A nivel técnico poco que reprochar. I am Alive puede desterrar por sí mismo cualquier prejuicio hacia los juegos digitales. Buenos modelados, buena ambientación y un apartado sonoro que ayuda a sumergirse en él.





Conclusiones:

Si se hubiera centrado más en plataformas y menos en combate, el resultado hubiera sido más redondo. Eso sí, pide a gritos un sentido argumental a todo lo que está ocurriendo.

Alternativas:

Dentro de los ambientes post apocalípticos no podemos dejar de mencionar a RAGE y a la saga FallOut. Ambos muy potentes cada uno en sus diferentes apuestas.

Positivo:

- Las fases de plataformas
- La lógica de los combates

Negativo:

- La historia es inexistente
- Las misiones secundarias estan totalmente desnaturalizadas.

TEXTO: GONZALO MAULÉON

gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	75
duración	65
total	70

Una segunda opinión:

La primera hora de juego realmente tienes la sensación de que la larga espera ha merecido la pena. Pero conforme van pasando los capítulos y las horas cae rapidamente a niveles soporíferos. La lógica y brillantez de la primera parte del juego extrañamente desaparece una vez llegada a la mitad.

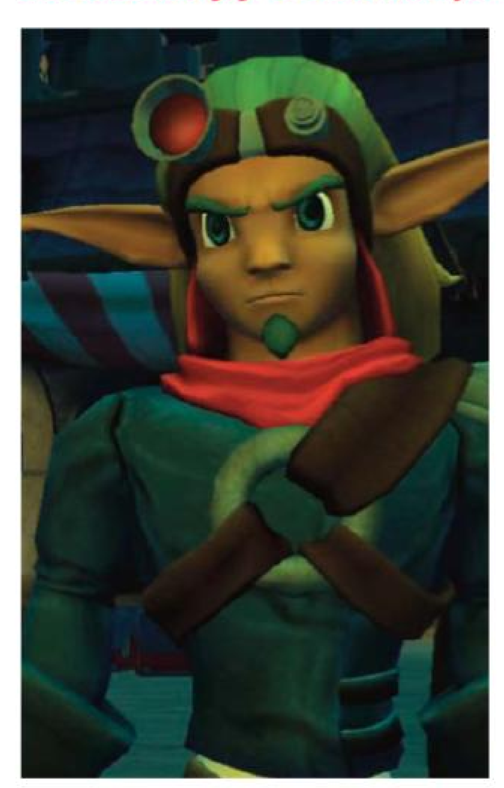
José Barberán

desarrolla: naughty dog · **distribuidor:** sony · **género:** plataformas · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +12

The Jak & Daxter Trilogy

¡Vuelve el dúo más dinámico!

Naughty Dog nos presenta la remasterización de la famosa saga Jak & Daxter para Playstation 2. Un recopilatorio con los 3 títulos en un solo disco Blu-ray y con extras que nos harán volver a disfrutar las aventuras



Vuelven dos de los héroes más peculiares de Playstation 2. Jak y Daxter dan el salto a Playstation 3 con este título recopilatorio, que incluye sus tres primeras aventuras completamente remasterizadas en alta definición. Los tres títulos (*Jak and Daxter: El Legado de los precursores*, *Jak II: Renegade* y *Jak 3*) muestran ahora unos gráficos más nítidos y unas animaciones más suaves y fluidas, además de incluir soporte para trofeos y la posibilidad de jugarlos en 3D estereoscópico.

Jak and Daxter: El Legado de los precursores fue el primer título de la franquicia. La historia comienza cuando los dos protagonistas, Jak y Daxter, viajan a la Isla de Misty desobedeciendo las órdenes de Samos, el Sabio, y descubren a unos villanos tramando un plan maléfico relacionado con una sustancia desconocida, a la que llaman Eco Oscuro. Ambos son descubiertos y durante el forcejeo Daxter entra

Las tres aventuras son totalmente compatibles con el sistema de trofeos de Playstation Network, cosa que hará nuestra aventura mucho más gratificante

en contacto con la misteriosa sustancia, que lo convierte en una especie de nutria de color naranja.

La aventura comienza a partir de ese momento. Jak y Daxter parten en busca de Gol Archeron, el Sabio del Eco Oscuro, con la esperanza de que su sabiduría y experiencia puedan devolver a Daxter a su estado original. Los tres títulos siguen la historia por orden cronológico, y los hechos se suceden de un título a otro, empezando justo en el punto donde acaba el anterior.

Gráficamente, como es lógico al ser una remasterización, los detalles y los escenarios se muestran de forma más nítida y cumple a la perfección con las expectativas puestas en él: 720p y sin caídas repentinas de frames, por lo que tanto los personajes como los escenarios avanzan de forma muy fluida.

El apartado sonoro también ha sido muy cuidado: doblajes en castellano, sonidos muy logrados y una banda sonora que destaca por su calidad hacen que la experiencia sea todavía más gratificante.

No obstante la cámara del juego no ha sido editada, por lo que seguiremos limitados al campo de visión original y, en ocasiones, nos perderemos parte de la acción de la pantalla puesto que siempre tendremos en primer plano a Jak y a su compañero.

Pese a esto, la edición está muy mimada y la experiencia es muy positiva, más aún si revivimos la aventura con esa tecnología llamada 3D. Y es que ver a Jak & Daxter repartiendo mamporros en tres dimensiones no tiene precio.





Conclusiones:

Una trilogía muy cuidada, que consigue un buen resultado en cuanto al aspecto gráfico, pero que no aporta nada nuevo a la historia de Jak y Daxter.

Alternativas:

Jak & Daxter tiene un planteamiento similar al de Crash Bandicoot o Ratchet & Clank, cualquiera de estos puede ser una buena opción.

Positivo:

- *Remasterizado a 720p.*
- *Doblaje en castellano*
- *3D estereocópico*

Negativo:

- *Cámara de acción no mejorada*
- *Únicamente para 1 jugador*

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	68
sonido	55
jugabilidad	65
duración	78
total	68

Una segunda opinión:

Una gran oportunidad de revivir las aventuras de Jak & Daxter en alta definición y en 3D.

Jorge Serrano



desarrolla: zoë mode · **distribuidor:** 505 games · **género:** baile · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +3

Zumba Fitness Rush

En forma con ritmos latinos

Zumba es una forma de quemar grasa, conseguir tipín y ponernos en forma combinando movimientos aeróbicos con ritmos latinos. Merengue, salsa y reggeaton van a ser los pilares de este particular programa

Lo primero que hay que dejar claro es que Zumba Fitness Rush no es un juego de baile. Aunque esté basado en coreografías musicales para hacernos sudar, su objetivo es ser un complemento y una guía de ejercicio para conseguir que por nosotros mismos seamos capaces de llevar una rutina diaria de ejercicio.

El modo principal de juego lo compone precisamente esta finalidad. Para ello lo primero que tenemos que hacer es vincular nuestro avatar al propio juego. De esta manera vamos a conseguir un seguimiento de nuestros progresos de una forma bastante aproximada, pero creíble gracias al recuento de las calorías teóricas que quemamos en cada sesión.

Hecho esto es hora de meternos en harina. Para ello debemos elegir entre el programa corto, el medio y el largo. Cada uno de ellos está compuesto de 5, 10 o 15 canciones respectivamente. Y algunas de ellas pueden resultar verdaderamente exigentes. Es mejor que al menos los primeros días os lo toméis con calma, porque la venganza de las agujetas puede resultar terrible.

Como ya os podéis imaginar, la rutina a seguir para llevar a cabo las distintas rutinas no es otra que la de calcar los movimientos que realiza nuestro monitor en cuestión. Y según sea nuestro acierto a la hora de hacerlo, mayor será nuestra puntuación. Pero como ya hemos

No es un juego donde tengamos que conseguir una puntuación determinada. Su objetivo es ser un complemento y guía de ejercicio diario



indicado anteriormente, sacar más o menos puntos no es su principal objetivo. Y conseguir las cinco estrellas va a resultar un tanto complicado.

No vale mover solo la mano. Desde las rodillas a los hombros, absolutamente todo cuenta a la hora de moverse

Todo queda supeditado por completo a esta finalidad. Los gráficos y los demás apartados técnicos resultan nimios en una apuesta como ésta. Lo único que importa es que cumpla. Está bastante lejos de lo que hemos visto en por ejemplo Dance Central, pero el conjunto resulta bastante acertado.

Lo que sí podemos afirmar sin ningún género de dudas es que es de largo el mejor juego de la serie. La errática versión que llegó a Wii ha quedado a muchos kilómetros por detrás de Rush. El hecho de que sea una edición totalmente pensada en el funcionamiento y el rendimiento que puede ofrecer Kinect ha tenido mucho que decir al respecto. El reconocimiento de los distintos movimientos es bastante acertado. Incluso aquellos que requieren giros, acercarse o alejarse del objetivo se recrean de forma notable. Aquí no va a valer mover simplemente el brazo o la mano. Hombros, rodillas o caderas quedan registrados por el dispositivo de Microsoft. Y la respuesta de éste se mueve siempre en niveles donde el lag es prácticamente inexistente.



Conclusiones:

Pretende hacernos sudar. Y lo consigue. Y una vez pillas la rutina de ejercicio, además consigue divertirte. Pero para encontrarle la gracia incide mucho la propia voluntad personal de cada uno.

Alternativas:

Existe otro Zumba Fitness. Join the Party salió hace 18 meses. Pero es bastante inferior a todos los niveles. También puedes probar la serie Your Shape de Ubisoft. Más enfocado al baile, con Dance Central también vas a sudar.

Positivo:

- Ritmos pegadizos
- Notable complemento de ejercicio

Negativo:

- Si no te gusta sudar...
- ... ni los ritmos latinos

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	55
sonido	70
jugabilidad	75
duración	70
total	65

Una segunda opinión:

Aunque nunca podrá superar a una clase en vivo, sí que se asemeja bastante a lo que en ellas se imparte. Puedes tener el gimnasio en casa.

Ismael Ordás



desarrolla: novarama · **distribuidor:** sony · **género:** lucha · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,90 € · **edad:** +12

Reality Fighter

Una forma distinta de luchar

El equipo español Novarama no ha querido perderse el lanzamiento de PlayStation Vita. Así que se pusieron manos a la obra para traernos un juego de lucha versus con el inconfundible toque del estudio



Hablar de Novarama es hablar de la tecnología de Realidad Aumentada, para las consolas de Sony. Tal y como demostraron en PSP y su franquicia Invizimals.

Pues bien, aprovechando que Vita integra de manera nativa dicha tecnología, el equipo barcelonés nos trae Reality Fighters.

Para que os hagáis una idea, si juntáis un juego de lucha versus y RA en un mismo producto, nos dá como resultado este curioso juego.

Como todo juego de lucha, contaremos con un amplio plantel de luchadores predefinidos, pero lo que realmente es la insignia del este juego es que el jugador pueda ser el personaje a elegir. Para ello aprovecharemos la cámara frontal de la consola para sacarnos una foto de nuestra cara, el juego la procesará y ¡tachán! ya somos un personaje del mismo. A esto hay que sumarle el extenso editor con el que cuenta el juego, pudiendo confec-

Es un juego de lucha totalmente alejado de los cánones que marcan el género. Puede enamorarte o que acabes por odiarlo por completo

cionar personajes totalmente esperpénticos. Sin duda una idea original.

Una vez editado nuestro personaje, contaremos con la ayuda del Sr Miyagi que hará, como no, de nuestro maestro para conocer y adaptarnos a los controles del juego. A parte servirá como nexo entre combates. Hay que mencinar que tendremos a nuestra disposicion un amplio elenco de estilos de lucha, algunos lógicos y otros bastante irracionales.

Después de esto, pasaremos a la elección de los escenarios, los cuales pueden ser, al igual que los personajes, los predefinidos por el juego o, una vez más, el elegido por nostros con la cámara trasera de la consola. Como podéis ver, la Realidad Aumentada está presente durante todo el juego.

Contaremos con los clasicos modos en juegos de lucha: entrenamiento, historia y contrarreloj, los cuales no vamos comentar ya que todo el mundo sabe cual es su función.

A parte de estos también contaremos con un modo multijugador, en el puede retar a otros jugadores en Reality Fighters, tanto en modo local como a través de PlayStation Network.

El juego no destaca por su apartado visual, aunque el procesamiento de nuestro rostro esta muy conseguido, quizás este sea el aspecto más reseñable en este apartado.

En cuanto al apartado sonoro, hay que decir que la banda sonora tiene un toque cómico, así como los efectos sonoros. Las voces textos y menús estan en perfecto castellano.





Conclusiones:

Estamos ante un juego de lucha que, aunque no destaca por sus gráficos, si que lo hace por su curiosa puesta en escena. Algo que lo hace entretenido, sin embargo puede llegar a ser algo repetitivo

Alternativas:

Ahora mismo en PS VITA no hay muchos títulos, pero Marvel vs Capcom se antoja superior.

Positivo:

- Poder ser parte del juego.
- Amplia personalización y uso de RA

Negativo:

- Se hace algo repetitivo
- Tecbicamente irregular

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	68
sonido	70
jugabilidad	65
duración	55
total	63

Una segunda opinión:

Como una prueba de concepto, Reality Fighters es convincente, pero como un juego de lucha, está por debajo de la competencia. Aún así es una forma curiosa de plantear un título de este género.

Jose Luis Parreño



desarrolla: bigbig · **distribuidor:** sce · **género:** minijuegos · **texto:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +3

Little Deviants

Descubre PS Vita con minijuegos

Los minijuegos son una buena forma de presentarnos las diferentes formas de jugar con una nueva consola. En PS Vita, esta propuesta tiene el nombre de Little Deviants

Little Deviants es un juego que llama la atención a los que nos gustan los juegos que intentan desmarcarse de las experiencias clásicas de juego. Sobre el papel, la fórmula parece funcionar: un título que compila distintos minijuegos para mostrar las capacidades jugables de la portátil de Sony, aunados por un conjunto de simpáticos protagonistas.

Aunque realmente no era necesaria una historia en un título de dichas características, la experiencia gana coherencia gracias al pequeño universo que han creado. Como protagonistas nos encontramos unas simpáticas criaturas extraterrestres llamadas Little Deviants. Su nave es derribada a su paso por un curioso planeta cuadrado. Nuestra misión consistirá en encontrar las piezas de la nave derribada para poder reconstruirla y así volver a casa. Empezando por aquí, nos encontramos con unos personajes protagonistas bastante faltos de carisma, pero no deja de ser algo secundario.

La mecánica de juego recuerda a la que podemos encontrar en muchos títulos para Smartphone. El juego compila 30 minijuegos de mecánica sencilla que nos invitan a descubrir diferentes maneras de jugar a PS Vita. Algunos de ellos son todo un acierto, otros muchos pueden llegarnos a aburrir. Pero no por el minijuego en si, sino por la mecánica de avance en estos minijue-

El juego compila 30 minijuegos de mecánica sencilla que nos invitan a descubrir diferentes maneras de jugar a PS Vita







Algunos minijuegos son excelentes, otros pueden llegar a ser realmente tediosos

gos. El principal problema de Little Deviants lo encontramos claramente el haber querido imitar la experiencia para Smartphone sin acabar de respetarla. Nos vemos obligados a jugar largos niveles de cada minijuego hasta que consigamos completarlos todos o fracasemos, orientándolos hacia conseguir altas puntuaciones. Muchos minijuegos pueden ser divertidos en pequeñas sesiones, pero no en partidas de 20 minutos obligados a mover la consola de un lado para otro.

En Little Deviants, da la impresión de que han querido abarcar demasiado para querer justificar su precio. Hubiéramos preferido quedarnos con los la mecánica de los minijuegos más divertidos, y repito que los hay realmente brillantes, con un desarrollo por niveles y vendidos por separado a precio de juego de móvil.

Conclusiones:

Little Deviants es un juego curioso pero con una mecánica que no acaba de cuajar. Puede ser una opción interesante para los más pequeños de la casa.

Alternativas:

Por un precio menor podemos comprar varios juegos descargables y de mucha más calidad como Motorstorm RC o Escape Plan

Positivo:

- Algunos minijuegos son geniales
- La cantidad de minijuegos

Negativo:

- Obligarnos a jugar a algunos minijuegos durante demasiado tiempo
- A los personajes les falta carisma

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	60
sonido	65
jugabilidad	55
duración	70
total	**60**

Una segunda opinión:

Pese a que la idea es buena, Little Deviants es una experiencia poco profunda y en ocasiones bastante aburrida. Una lástima.

Ismael Ordás



desarrolla: evolved · **distribuidor:** koch media · **género:** simulador · **texto/voces:** cast/ingles · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +7

Jane´s Advanced Strike Fighters

Tocado y derribado

Jane´s Information Group es una editora especializada en asuntos militares. Su base de datos es considerada una de las más completas del mundo, y hasta ahora su nombre era certificado de calidad en el sector del videojuego

Parecería lógico que los juegos tuviesen distintos precios en función de sus valores de producción, público al que van dirigido y otros factores que hiciesen que su precio óptimo no fuesen los 70 euros que estamos acostumbrados a pagar de lanzamiento. Pero todos sabemos que la realidad no es esa, y cuando un juego se anuncia a 40 euros, algo nos escama. Y lo peor es que la realidad suele superar nuestras peores expectativas, como es el caso.

Jane´s Advanced Strike Fighters (JASF de ahora en adelante) se presenta como un simulador de vuelo de combate lleno de acción con 16 misiones en el modo campaña y un multijugador a 4 en cooperativo y hasta 16 en competitivo. Hasta ahí suena bien, pero cuando empiezas a desgranar y valorar cada una de las partes que lo conforman, el anuncio se cae por todos lados. Empezando por lo de simulador, JASF tiene tanto de simulador como pueda tenerlo Wii Sports Tennis, la física es totalmente irreal, así como la respuesta en el aire de los más de 30 aviones que podemos pilotar en el juego, algunos de ellos totalmente novedosos en un juego de combate de aviones, punto a favor que valorarán los aficionados al equipamiento militar. Esto en sí no sería un defecto, más bien una decisión de diseño, cuestionable cuando tienes la licencia de Jane´s, pero que una compañía podría tomar en aras de llegar a un mayor público. Pero es que el juego tampoco funciona bien como arcade de combate de aviones, en este tipo de juegos debe prevalecer la diversión

El F-22A Raptor, el F-35 Lightning II, el Súper Flanker de Rusia Su-35 o la quinta Generación de PAK-FA son solo algunos de los más de 30 aviones que podremos pilotar

sobre el resto de aspectos, y en JASF no lo hace. El sistema de control no ayuda, las misiones se hacen largas y aburridas, la historia no engancha porque no tiene personajes que nos vinculen a la trama, y se convierte en una sucesión de encargos de los que hacernos cargo para salvar Azbaristán, un país ficticio en plena guerra civil, en la que nos vemos implicados como miembros de las fuerzas armadas americanas, como no. La campaña principal podría ser un simple entrenamiento en el caso de que el multijugador funcionase, la posibilidad de batallas a 16 jugadores con la variedad de aviones que JASF ofrece podrían ser épicas. Decimos bien, podrían ser, en el caso de que el sistema de combate funcionase correctamente, pero hay demasiados puntos en contra como para que funcione, el primero de ellos es que hubiese jugadores para jugarlo. Nunca he encontrado más de 7 u 8 jugadores online y en ocasiones el juego no llegaba a encontrar rivales y aliados con los que compartir partida. Esto puede ser debido a la escasa difusión que ha tenido el título y a que la escasa gente que lo haya adquirido se sentirá defraudado por unos modos de juego simplones y aburridos, que quedan muy lejos de lo que ofrece la competencia. Algo parecido ocurre con el cooperativo anunciado, bien está que la campaña se pueda jugar con hasta cuatro jugadores, pero lo tendrás que hacer junto a 3 amigos, las veces que he intentado jugarlo con desconocidos no he llegado a encontrar más de un aliado para jugar, y al rato desapareció, no sé si el servidor falló o el hombre simplemente se aburrió y decidió dedicar su tiempo a cosas más productivas.

Entre 1994 y 2002 la marca Jane´s estuvo ligado a los excelentes simuladores de combate Jane´s Combat Simulations de Electronic Arts

Un juego que falla en lo jugable poco tiene que hacer, pero es que el resto tampoco acompaña como debiera. A nivel gráfico encontramos más sombras que luces, si bien algunos detalles son destacables como el modelado de los aviones y algunos efectos de luces, otros parecen sacados directamente de una consola de la generación anterior, como es el caso de la mayoría de las texturas que cubren los más de 65.000 kilómetros cuadrados que podemos recorrer y los modelos de algunos elementos como viviendas y arboles, que se repiten hasta la saciedad. Vale que desde una cierta altura no se aprecie el detalle, pero es que no hace falta un vuelo excesivamente rasante como para apreciar el decenas de arboles exactamente iguales o el escaso detalle de las texturas. El aspecto sonoro es el mejor del juego, las voces suenan excesivamente enlatadas pero cumplen y los efectos de sonido de los aviones y armas son variados y creíbles.

Conclusiones:

No, definitivamente no. Cuando uno decide hacer un juego debe tener claro que tipo de juego va a poner en el mercado, y potenciar las mecánicas jugables y virtudes del género. Si no lo haces, te ocurre como a Deep

Alternativas:

Hay multitud de opciones, las sagas Ace Combat o IL-2 son dos de las mejores dependiendo de lo que busques. Los recientes Tom Clancy's HAWX de Ubisoft también son mejores que este JASF.

Positivo:

- La variedad de aviones que ¿simula?

Negativo:

- Modo historia corto y sin interés
- Multijugador deficiente
- No es simulador y aburre como arcade

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	67
sonido	71
jugabilidad	42
duración	47
total	**43**

Una segunda opinión:

Cuando la jugabilidad falla, el resto es superfluo. Un intento fallido de acercarse a los reyes del género.

Jorge Serrano


Games Tribune Magazine
G+M
El mejor sitio para gamers



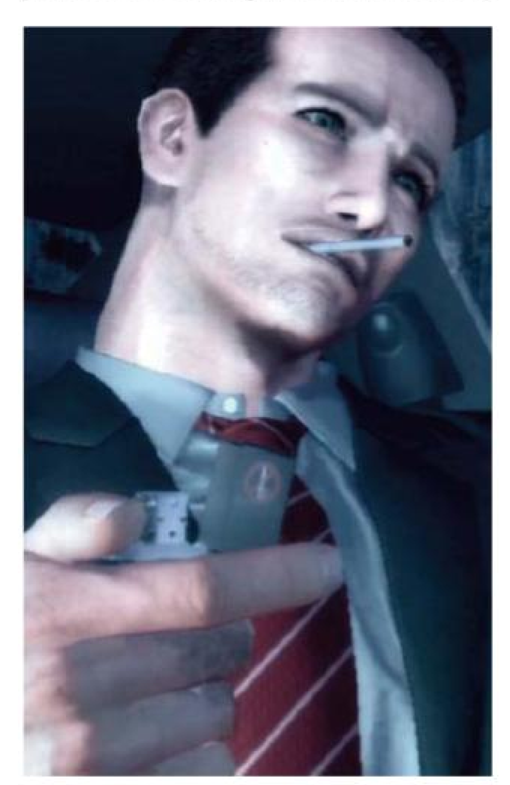


perpetrado por: ignition entertainment · **con la complicidad de:** rising star games · **arma del crimen:** 360 · **año:** 2010

El rincón abyecto

Deadly Premonition

Otra elección controvertida en la que basar esta sección. Desarrollado por el humilde estudio japonés Ignition Entertainment, que nos trajo una propuesta con algunos triunfos y demasiados fracasos



No nos engañemos, la propuesta en sí resulta interesante: Encarnamos al agente especial Francis York Morgan, del FBI, que es enviado a un remoto pueblo del noreste de EEUU a investigar una serie de extraños asesinatos. Un momento... ¿No os resulta sospechosamente familiar? Los que tengáis muchas tablas en esto de las series no habréis tardado ni un par de segundos en recordar Twin Peaks, serie de culto donde las haya. Pues si, pese a que el juego no oculta en absoluto sus intenciones, a nivel argumental no es tal el plagio, ni tampoco el juego esta conducido con la mitad de maestría que puso David Lynch en la serie. Aunque a nivel de escenarios, si hay algunos, como la comisaría, que parecen calcados.

Algunos triunfos.

Lo que nadie puede negar es que el juego es original. Partiendo de la excéntrica personalidad de nuestro protagonista (que tiende

Si la cara es el espejo del alma... le compadezco, Mr Francis York Morgan *(Izquierda)* Definitivamente, el primero que abra un psiquiátrico en el pueblo se forra *(Derecha-arriba)* ¿Silent Hill + Resident Evil 4? Quite, quite. Esto es mucho más bizarro *(Derecha-abajo)*

a charlar durante minutos con su amigo invisible sobre cualquier tema), hasta el desarrollo, mezcla de sandbox, survival y acción-aventura. Pasando por algunas especies de alucinaciones inquietantes, que sufrirá el protagonista mientras investiga. Todo ello resulta interesante para el jugador harto del lado más comercial de la industria.

Demasiados fracasos.

A nivel técnico el juego es astroso: salvo por nuestro protagonista, el resto de los personajes parecen sacados de un juego de la primera Xbox. Pero los que salen peor parados son los coches y los enemigos, que podrían aparecer tal cual en un PSP. Al desastre gráfico se le une el jugable. Durante las fases de acción-investigación, el control pasa a ser muy similar al de RE4/5. Pero más tosco aún, si cabe. Los escasos puzzles del juego no requieren ingenio alguno, y se basan en la "gymkana" de buscar las pruebas de forma aleatoria a través de los mapeados. Mapeados que por cierto se repiten más que el ajo. Igual que los enemigos de los cuales no habrá más que 4 tipos distintos en todo el juego.

Musicalmente no está mal, aunque se aleja mucho de los valores de producción de las grandes BSO. Aunque si que es cierto que un solo CD para un juego de este tipo es a todas luces insuficiente, y se terminan repitiendo demasiado algunas melodías.

Me reservo para el final el que es sin duda el apartado más lamentable: El control de los vehículos. Irreal, absurdamente sensible y ridículo. Para poner coches así, mejor coger el autobús









Conclusiones:

Es una lástima que una propuesta que podría haberse convertido en un símbolo del lado artístico de la industria haya sido malograda por un apartado técnico terrible, una jugabilidad mutilada, y en general por una gran falta de valores de producción y dirección. Es un juego que incluso me atrevería a recomendar, pero solo si estás harto de propuestas convencionales.

TEXTO: MIGUEL ARÁN

NOTA: -1
Regular

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com



Gun.Smoke






FICHA TÉCNICA **Año**: 1985 - **Plataforma**: Arcade, NES, PC, ... - **Género**: Shooter

En 1985 Capcom logra otro gran éxito en recreativas con un shooter de desplazamiento vertical ambientado en el salvaje oeste

Cuando vi Gun.Smoke por primera vez pensé en un Commando del salvaje oeste. Cuando profundizas un poco ves que aunque tiene algunos puntos comunes, su jugabilidad y sobre todo su personalidad son totalmente diferentes.

Manejamos a Billy Bob, un cazarrecompensas en far west americano, que está buscando y eliminando a los 10 forajidos más buscados por la justicia. Antes de llegar al enfrentamiento con ellos, deberemos recorrer 10 escenarios (pueblos, ciudades, desiertos, ...) plagados de los secuaces de los jefes finales, que no nos pondrán fácil enfrentarnos al malvado de turno. Cabe destacar en este punto la variedad de escenarios, enemigos y jefes finales para tratarse de un juego de mediados de los 80. Muy especialmente los 10 jefes finales, muy diferentes tanto en diseño como en su forma de actuar, así como la estrategia que deberemos seguir para eliminarlos.

Los escenarios son también parte muy importante del juego, ya que los enemigos lo usan para esconderse y aparecer justo cuando pasamos y nosotros deberemos tratar de usarlo también en nuestro beneficio, usando los objetos como coberturas e interponiéndolos entre nosotros y los "malos".

La jugabilidad de Gun.Smoke es muy sencilla pero funciona perfectamente, con el mando desplazamos a nuestro personaje, sobre un escenario que se desplaza continuamente de arriba a abajo. Disponemos de tres botones para disparar en tres direcciones: arriba y las dos diagonales a 45º izquierda y derecha (la 1 y media y las 10 y media en el reloj). Esto supone un problema cuando sobrepasamos la posición de un enemigo, ya que el nos seguirá disparando pero nosotros ya no le tenemos a tiro. Una serie de powerups nos pondrán las cosas un poco más fáciles, aunque no son muchos y deberemos hacer buen uso de ellos para sacarles el máximo provecho.

El éxito de la recreativa impulsó su salto a consolas y plataformas de todo tipo. Las versiones para ordenadores de 8 bits (MSX, Spectrum, C64 y Amstrad CPC) corrieron a cargo de la desarrolladora española Topo Soft y en nuestro mercado se distribuyó con el nombre de Desperado para estas versiones. En 1988 ve la luz la versión de NES, con múltiples mejoras respecto al original, aunque pierde cuatro de los escenarios y jefes finales. Ha aparecido para otros sistemas como parte de las recopilaciones de grandes éxitos de Capcom.

TEXTO: J. BARBERÁN



Sunset Riders



FICHA TÉCNICA **Año**: 1991 - **Plataforma**: Arcade, SNES, MD - **Género**: Shooter

Para muchos jugadores el mejor videojuego ambientado en el oeste hasta la llegada de Red Dead Redemption. Para otros sigue siendo el mejor

Sunset Riders es el juego que llevábamos años deseando todos los aficionados a los "western". En este juegazo de Konami se pueden encontrar todos los tópicos del cine del oeste, las secuencias que hasta ese momento solo habíamos visto, con Sunset Riders las podíamos jugar. Y todo con un despliegue gráfico sorprendente para la época y la posibilidad de compartir la partida con hasta tres amigos. ¿Que más podíamos pedir? pues Sunset Riders aún tenía sorpresas escondidas con las que dejarnos los bolsillos vacíos de monedas.

De la mano del gran Hideyuki Tsujimoto, Sunset Riders llega a los salones recreativos de medio mundo en septiembre de 1991. Se trata de un "run and gun" al más puro estilo Contra o Metal Slug, pero con un desarrollo y unas particularidades que lo hacen único.

En una arcade al estilo de la de Teenage Mutant Ninja Turtles o The Simspons, deberemos seleccionar uno de los cuatro personajes jugables: Steve, Billy, Bob y Cormano, mientras los dos primeros van armados con un revólver, Bob lleva un rifle y Cormano una escopeta, con diferentes características cada uno de ellos. Resulta especialmente interesante llevar al menos dos personajes, uno con revolver y otro con rifle o escopeta para poder avanzar en el juego. Los compañeros de partida se pueden incorporar a la misma en cualquier momento, y no acaba mientras se mantenga al menos uno de los personajes vivo.

Deberemos cruzar 8 escenarios llenos de obstáculos y enemigos hasta alcanzar el jefe final y acabar con él. En uno de los escenarios el jefe final es doble. Seis de los ocho escenarios se recorren a pie, pudiendo disparar en 8 direcciones diferentes, esquivar los disparos enemigos y saltar por los tejados y plataformas dispuestos por el escenario. En las otras dos escenas (2 y 7) nos desplazamos a lomos de nuestro caballo, cambiando significativamente la jugabilidad. Tras las escenas 2 y 5 encontramos sendas fases de bonus en las que en una vista de primera persona, deberemos eliminar tantos enemigos como nos sea posible en un tiempo.

El excelente trabajo de Konami se vio reflejado en unos gráficos espectaculares y coloridos, y un aspecto sonoro notable para las posibilidades de la época.

Sunset Riders fue portado a Megadrive y SNES en 1993, con dos conversiones bastante dignas y ligeras diferencias respecto al original.

TEXTO: J. BARBERÁN

Movil: Cambio de juego



Ya no jugamos como antaño

Hace más o menos cuatro años, tuve la suerte de poder adquirir el primer SmarthPhone lanzado por Apple, que revolucionó totalmente la forma que tenemos de entender la telefonía móvil

No solo por cambiar la percepción que teníamos de interfaz y uso de un terminal, sino por influir decisivamente en la manera que tenemos de entender actualmente los videojuegos portátiles. Aunque si echamos la vista atrás, mucho antes de que Apple diera a conocer el iPhone, ya Nokia intentaba dar la campanada en este mundillo de los móviles como herramienta para jugar, con la ya olvidada Ngage o como no, su versión mejorada, la NgageQD, que tampoco cuajo en el mercado móvil y no tuvo el éxito esperado por el fabricante Finlandés.

Quizás a muchos de los que leéis este artículo, os gusta poder disfrutar de cualquier título de cualquier plataforma y que además os brinde la oportunidad de llevárnoslo a cualquier lugar en nuestro bolso o mochila sin que pierda por el camino la calidad ofrecida por un PC u otra consola de sobremesa distinta. A día de hoy, si lo pensamos fríamente, hay pocos móviles que nos brinden esa oportunidad, aunque también hay que destacar en ese aspecto, que en un espacio tan reducido como el de un teléfono no es tan fácil y económico introducir una tarjeta gráfica tan potente como las que tenemos disponibles actualmente en un ordenador de sobremesa.





Dejando a un lado el apartado técnico de los smartphones, tenemos que destacar que gracias al smartphone de la manzana, los videojuegos tal y como los conocimos antaño están cambiando, no se si para bien o para mal...Mi opinión es que tenemos un catálogo muy amplio con un impresionante abánico de posibilidades y muy poco tiempo para disfrutarlas todas. Es por eso que compañías como Apple, han sabido sacarle un rendimiento a esto para crear una plataforma en la que podemos encontrar casi cualquier título, pudiendo así disfrutarlo en cualquier momento y lugar.

Pero no solo ha cambiado la forma en la que disfrutamos de nuevos títulos para nuestros móviles, con una calidad realmente excelente y que nos hace olvidar la existencia de otras máquinas, sino que esta lleno de grandes juegos que han cambiado o van a ir cambiando poco a poco nuestra forma de ver un videojuego. Mirad si no al ahora todopoderoso Angry Birds, un juego realmente “simple” que sacudió los cimientos del mundo del entretenimiento digital.

Ahora más que nunca, vivimos en una generación en la que nos estamos familiarizando con todo lo que es táctil y de fácil manejo, no imagino yo un móvil actualmente sin pantalla táctil (dejando a un lado los móviles hechos especialmente para personas con algún tipo de discapacidad, etc...) ya que la versatilidad que nos brinda no tiene límites en el ámbito de los videojuegos, podemos desde mover un objeto de un lado a otro con un simple movimiento del dedo, hasta desplazar nuestro personaje por cualquier lugar por el mapa.

De un tiempo a esta parte, el avance en materia de juegos para móviles ha cambiado una barbaridad. Las apuestas cada vez son más potentes

JAVI MARTINEZ
cedido por
GUILTYBIT.COM



Kingdoms of Amalur: Reckoning



Las mentes del escritor R.A. Salvatore (varias veces en la lista de los más vendidos del New York Times), Todd McFarlane (creador de Spawn) y Ken Rolston (jefe de diseño de Elder Scrolls IV: Oblivion) se han combinado para crear Kingdoms of Amalur: Reckoning, un nuevo juego de rol ambientado en un mundo que merece la pena salvar. Crea el personaje que siempre has querido y haz que evolucione continuamente hacia tu estilo de juego con el revolucionario sistema de Destino. Elige tu camino y lucha en un mundo elaborado con maestría que incluye algunos de los combates RPG más intensos, emocionantes y personalizables jamás vistos.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquéalos todos!


Renacimiento Puntos: 10
Has renacido en el Pozo de las Almas y escapado de la Torre Allestar.


Cambiando las tornas Puntos: 20
Has engañado a Octienne para que revele la naturaleza nigromántica de sus experimentos.


Desafiando al destino Puntos: 75
Has vencido a Tirnoch y desafiado al destino.


Casa de los Romances Puntos: 20
Completa las misiones de la trama de la Casa de los Romances.

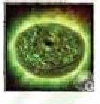

Scholia Arcana Puntos: 20
Completa las misiones de la trama de la Scholia Arcana.


Guerreros Jurados Puntos: 20
Completa las misiones de la trama de los Guerreros Jurados.


Asesino de niskarus Puntos: 20
Mata a 25 niskarus.


Limpiando las calles Puntos: 20
Mata a 50 bandidos.


¡Por los pelos! Puntos: 15
Para 100 ataques.


Sin destino, pura determinación Puntos: 15
Has conocido al Gran Rey Titarion y se te ha revelado el verdadero alcance de tu poder.


Logro secreto Puntos: 75
Continúa jugando para desbloquear este logro secreto.


Destino dominado Puntos: 100
Has completado el juego en Difícil.


Casa de los Lamentos Puntos: 20
Completa las misiones de la trama de la Casa de los Lamentos.


Viajeros Puntos: 20
Completa las misiones de la trama de los Viajeros.


Furia salvaje Puntos: 20
Mata a 5 enemigos con una sola Fatalidad.


Esto te viene grande Puntos: 15
Mata a un enemigo que tenga 4 niveles más que tú.


Espadas de gloria Puntos: 15
Consigue 10 Armas Únicas (Armas de Entrega Especial no incluidas).


Trampero Puntos: 15
Mata a 25 enemigos empleando trampas.

Contraataque Puntos: 10
Realiza 25 ataques especiales después de parar un ataque.

Poder imparable Puntos: 15
Mata a 100 enemigos empleando capacidades.

Malabarista Puntos: 20
Asesta 5 golpes consecutivos a un enemigo lanzado al aire.

¡No ha explotado! Puntos: 10
Crea una poción estable experimentando.

Como nuevo Puntos: 10
Repara un objeto del equipo.

Maestro de la forja Puntos: 20
Crea un objeto que use los 5 espacios de componentes de forja.

Un diamante en bruto Puntos: 10
Crea un Fragmento Inmaculado.

Cartógrafo Puntos: 20
Descubre 100 lugares.

Maestro del Saber Puntos: 20
Encuentra todas las Piedras del Saber.

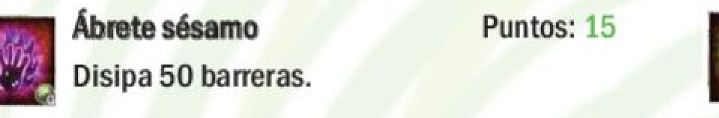
Gastando a lo grande Puntos: 15
Gasta 200.000 monedas de oro.

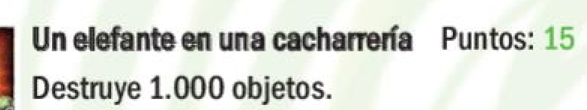
¿Y mi cartera? Puntos: 15
Usa la habilidad de carterista 20 veces.

Una vida de delito Puntos: 15
Haz que te pillen 25 veces cometiendo un delito.

Un poco de cada cosa Puntos: 10
Desbloquea un destino híbrido de dos clases.

Aprendiz de Todo Puntos: 10
Desbloquea un destino Aprendiz de Todo.





¿Quieres patatas con eso? Puntos: 15
Realiza 100 cadenas de ataque completas.

Y no quedó ninguno... Puntos: 20
Mata a 500 enemigos empleando capacidades.

Elixir del Sino Puntos: 20
Crea una poción con la Esencia del Sino.

Manos de jardinero Puntos: 15
Extrae 10 reactivos de cada tipo.

Clase práctica Puntos: 10
Usa herrería para crear un objeto del equipo.

Amor por las gemas Puntos: 15
Crea una Gema Épica.

No lo vieron venir Puntos: 10
Apuñala por la espalda a 20 enemigos.

Dotes detectivescas Puntos: 10
Ve 25 objetos ocultos.

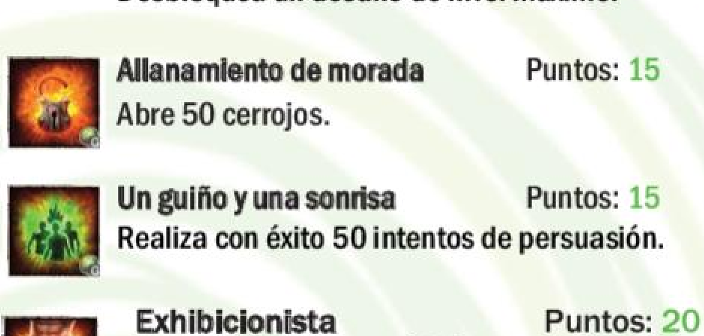
Ratón de biblioteca Puntos: 15
Lee 50 libros.

Manos largas Puntos: 10
Roba un objeto y comercia con él.

La gran fuga Puntos: 10
Escapa de la cárcel.

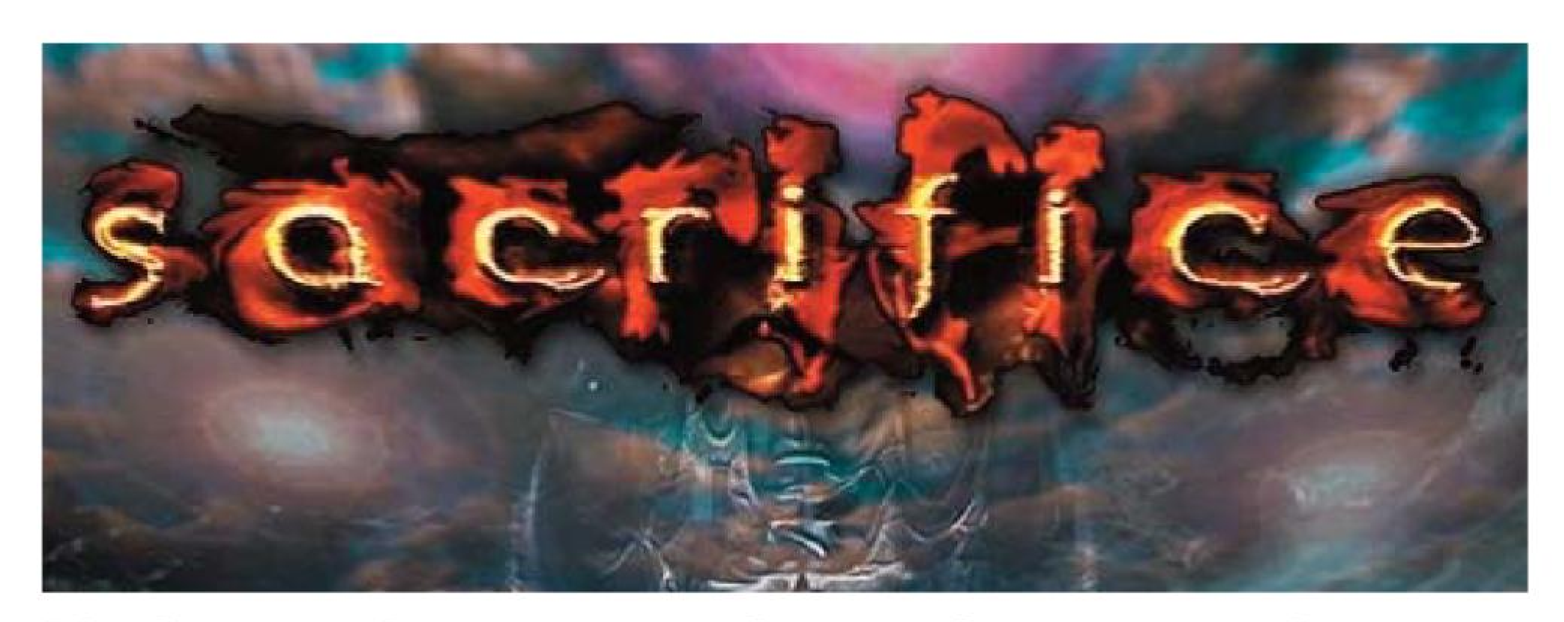
El crimen no compensa Puntos: 10
Gasta más de 10.000 monedas de oro en delitos de soborno.

Es tu destino Puntos: 50
Desbloquea un destino de nivel máximo.



Exhibicionista Puntos: 20
Has hablado con alguien cuando no llevabas ropa.

Sacrifice, la deidad olvidada



Un juego de estrategia en tiempo real

Si será por Top Ten, ¿verdad? Últimamente me ha dado por este tipo de listas, y más que nada me merece la pena por las discusiones y polémicas que me pego con mis colegas y con los asiduos al blog. Alguna vez podría tocar un Top Ten de los juegos más infravalorados de la historia

Y creo que tengo claro uno de los juegos que incluiría en esta lista: Sacrifice. Yo me atrevería a decir que fue el mejor videojuego de Shiny. Después de Matrix Online, claro.

Vale, que lo de Matrix Online era coña. Por si acaso. La verdad es que Shiny ha tenido serios altibajos en su carrera desarrolladora; más o menos como su cabeza pensante, el controvertido Dave Perry. Auténticos bombazos de originalidad y frescura como fueron MDK o Earthworm Jim, y batacazos comerciales como Messiah (uno de los primeros juegos que sufrieron en sus propias carnes las frías garras del hype) o cualquier juego de la saga Matrix.

Antes de meterme en faena con Sacrifice, reivindico desde aquí también a Messiah: la idea era, cuanto menos, original: poseer a los personajes repartidos por los distintos niveles para poder aprovechar las habilidades de cada uno y pasar desapercibido. Los entornos industriales eran gigantescos y el motor tridimensional sólido y currado para la época. Otro día hablaré más de esta pequeña joyita.

Regresando al meollo de la cuestión, yo diría que Sacrifice era bueno. Brillante. Tan bueno como incomprendido. Comenzando por su nivel de diseño ar-



tístico y terminando en su impactante modo multijugador. Sacrifice significó una bofetada de alto nivel para la carrera descendente del género de la estrategia en tiempo real. Por desgracia, a la estrategia no le dolió en absoluto y siguió encasillada en un estrecho corsé que, a día de hoy, se sigue repitiendo una y otra vez.

¿Y qué aportaba el juego del señor Perry? Pues para empezar, nos presentaba la figura del invocador, al cual manejábamos nosotros directamente en tercera persona. Con él podíamos movernos por el amplio escenario donde se desarrollaba la escaramuza, lanzar hechizos defensivos y ofensivos y crear un ejército de criaturas capaz de dominar al enemigo. Por vez primera, la figura del estratega participaba físicamente en la batalla.

A nivel tecnológico, el juego rayaba a gran altura, mejorando incluso el buen trabajo realizado en Messiah. Con un rendimiento ejemplar, el motor gráfico lograba generar grandes paisajes en los que se podía ver lo que ocurría en la distancia con bastante detalle. Esto resultaba esencial, ya que debemos abarcar el mayor campo de visión posible para preparar nuestra estrategia.

Respecto a las criaturas, existían bastantes tipos, tanto de tierra como de aire. Algunas rápidas, otras pesadas y poderosas, y todas marcadas por un patrón desenfadado y cómico, marca de la casa. La influencia del arte empleado en producciones anteriores como Earthworm Jim resultaba muy positiva. Incluso veíamos vacas volando que resultaban un poco dañinas.



Comenzar a jugar en Sacrifice no es complicado. A través de una interfaz sabiamente diseñada teníamos acceso a todas nuestras acciones. Tras elegir una deidad, la cual influirá en el tipo de criaturas que podamos invocar, nuestra misión era acumular la mayor cantidad posible de manalitos, estructuras que nos otorgaban maná para nuestras invocaciones. Sólo así podremos derrotar al enemigo, sacrificando a una de nuestras criaturas en su altar.

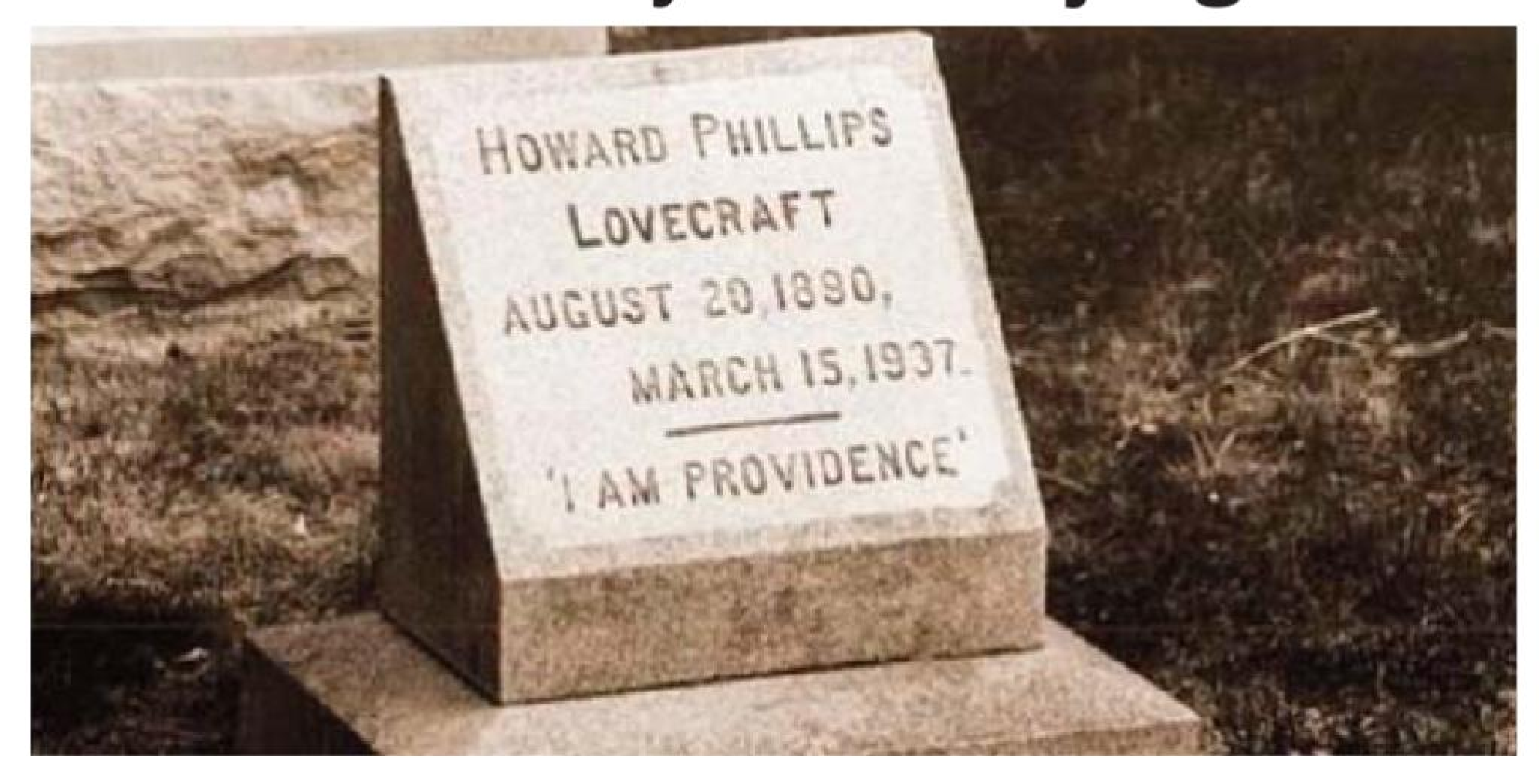
Sacrifice, como os he dicho, resulta agradable de aprender, pero bastante difícil de dominar. Llega un momento en el que debemos estar alerta a multitud de elementos en pantalla: nuestro personaje, su ejército, el conjurador enemigo, las estructuras importantes... Pasarán muchas horas antes de que logremos ejecutar con éxito nuestra estrategia.

Y llegará el momento en que seamos capaces de hacer cuatro cosas al mismo tiempo, nuestro batallón cante victorioso y destruyamos el altar enemigo. Sólo entonces nos daremos cuenta de hasta que punto llegó Shiny a revolucionar el género de la estrategia. Y como tantas veces ha pasado en la historia, la revolución fue recibida con una incomprensión e indiferencia aplastante por parte del público jugador. Una enorme injusticia.

Texto: Pedja
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA



H.P. Lovecraft y los videojuegos



Howard Phillips Lovecraft es, a pesar de su apellido, uno de los mejores autores de terror y ciencia ficción de todos los tiempos y, para los que no conozcan sus relatos, baste mencionar que su inmortal obra no solo ha influido en muchos escritores posteriores, sino también en multitud de manifestaciones artísticas como el cine, la televisión, la música, etc

No hay más que ver películas como Re-animator, La cosa, o La herencia Valdemar, escuchar determinadas canciones de Metallica o leer cualquier cómic de Hellboy para percibir esa influencia, incluso en la actualidad. Esto también es válido para muchos videojuegos, alguno de los cuales comentaré a continuación a modo de modesto homenaje, tanto del escritor como de los propios juegos.

Pero antes de analizar dicha influencia en nuestro mundillo de píxeles y polígonos, me gustaría hacer una pequeña introducción biográfica: H.P. Lovecraft nació en 1890 en Providence, Estados Unidos, y ya desde pequeño fue un niño retraído y silencioso, que prefería los largos paseos en solitario por los tenebrosos bosques de su ciudad natal a la compañía de otros semejantes. Otra de sus aficiones era pasar las horas recluido en la inmensa biblioteca de su abuelo materno, devorando todos los libros que podía. No es de extrañar que pronto empezara a escribir relatos sobre fantasmas y apariciones, e incluso sobre sus terribles pesadillas, demostrando una precoz pericia narrativa ya desde muy joven. Pero no fue hasta los años 20 del siglo pasado cuando intentó vivir de las letras, trasladándose a Nueva York y escribiendo relatos fantásticos en publicaciones como Weird Tales, aunque al igual que los protagonistas de sus relatos, la mala suerte se cebó en él y nunca consiguió alcanzar fama y reconocimiento en vida. Finalmente, y a consecuencia del agravamiento de las múltiples dolencias que le acompañaron durante toda su vida, murió solo y sin descendencia en un hospital de Providence en 1937. Tiempo después, un grupo de admiradores del autor colocó una pequeña lápida en el cementerio donde descansan sus restos mortales. La leyenda dice que en ocasiones ponen en ella una de sus frases de ficción más célebres:

"No está muerto lo que puede yacer eternamente, y en extraños eones incluso la muerte puede morir."

Centrándonos ya en su obra, la mayor parte de esta se habría perdido para siempre con su muerte si no fuera porque alguno

de sus más íntimos amigos escritores, como August Derleth y Robert E. Howard (el creador de Conan), se dedicaron a conservar y publicar sus escritos hasta que estos alcanzaron un merecido reconocimiento, haciendo que términos como Necronomicon, Arkham, Innsmouth, y las terribles criaturas Cthulhu, Shub Niggurath o Yog-Sothoth hayan llegado hasta nuestros días -e incluso provoque un pequeño escalofrío mencionarlas-. De toda su obra destaca especialmente el ciclo de los mitos Cthulhu, en el que mediante una serie de relatos consiguió crear una mitología cósmica aterradora, aunque tan rica y profunda en contenido como la que Tolkien ideó para El Señor de los Anillos. De su amplia colección de cuentos y novelas, me atrevería a reseñar unos cuantos; Dagón, El caso de Charles Dexter Ward, El horror de Dunwich, En las montañas de la locura, Herbert West: reanimador, El color que cayó del cielo, La llamada de Cthulhu...

Bueno, comienzo ya sin dilación el análisis de aquellos videojuegos en los que el terror cósmico de Lovecraft deja notar con mayor fuerza su ignominiosa presencia. Aunque quizás fuese mejor no molestar con nuestra irresponsable impertinencia a Los Antiguos...

ALONE IN THE DARK

El nombre de Alone in the Dark sonará sin duda a todos los jugadores que ronden la treintena, e incluso a muchos les provocará una sonrisilla cómplice de satisfacción retro.

La primera parte de esta genial saga apareció en nuestros ordenadores personales en el ya lejano 1992 de la mano de los franceses Infogrames, y vino a significar una pequeña revolución en el mundo del videojuego. Primero revolución en el plano tecnológico, ya que los protagonistas (Edward Carnby o Emily Hartwood) eran un amasijo -no muy agraciado, todo sea dicho- de polígonos, pero esa 'tridimensionalidad' permitía girarlos y moverlos con absoluta libertad por unos preciosos escenarios estáticos en 2D e interactuar con todo tipo de objetos y monstruos. Apuntar a estos últimos era toda una odisea de paciencia y precisión, pero la satisfacción de atizarle a un zombi en toda la cara era indescriptible, y hacía que valorases cada bala y cada porción de vida como un tesoro. La música y sonidos estaban bastante bien, creando la tensión necesaria para que diese miedo entrar en la siguiente habitación. Visto funcionar actualmente da un poco de risa, pero hace 20 años esa combinación de objetos 3D sobre fondos planos era algo novedoso, y lo más importante ¡funcionaba en casi cualquier PC, por poco po-



tente que fuera!

Pero la revolución más importante fue en el plano jugable, ya que este título fue el creador del género 'survival horror', es decir, una aventura gráfica de las de toda la vida pero con bastante acción y bichos a los que golpear. Y muchos sustos, que en este caso venían de la mano de nuestro amigo H.P. Lovecraft, y es que el juego bebía de su obra como pocos, usando muchos de los elementos de terror de sus relatos; una antigua mansión maldita (llamada Derceto), protagonistas poco heroicos, extraños rituales de magia negra, criaturas de pesadilla y por encima de todo, la inquietante sensación de que algo oscuro y malvado nos amenazaba constantemente. Resumiendo, un juego divertidísimo, en el que a pesar de morir casi en cada pantalla, siempre querías avanzar un poco más para desvelar la trama y salir vivo de Derceto. Vivo y cuerdo...

El resto es historia; el juego fue un gran éxito, y le sucedieron los premios y las alabanzas del sector. Tuvo dos continuaciones directas en los años siguientes que imitaban mecánica y estilo, pero que se alejaron un poco de la influencia 'lovecraftiana' introduciendo historias de piratas y vaqueros, respectivamente. A pesar de todo, eran dos muy buenas aventuras gráficas. Servidor todavía guarda como oro en paño la edición especial que sacó Infogrames con la trilogía completa ¡si hasta las letras de la caja y la lámpara que sujeta Carnby brillan en la oscuridad! Una maravilla.

En el año 2001, y cuando ya casi nadie se acordaba de esta veterana saga, Infogrames anunció que habría un nuevo Alone in the dark con la coletilla The new nightmare y desarrollado por Darkworks. El argumento daba un salto importante hasta la actualidad, aunque uno de los protagonistas volvía a ser Edward Carnby. La mecánica del juego era idéntica, es decir, una aventura gráfica con sus dosis de acción y suspense, siendo la mayor novedad la absoluta oscuridad que envolvía a casi todos los escenarios, pudiendo hacerla frente solo con una pequeña linterna. Por lo demás, era un buen juego, y bastante conservador respecto a la primera entrega de la saga, incluyendo la influencia de Lovecraft (había que investigar en una mansión maldita, con antiguos ritos arcanos, maldiciones de por medio, monstruos, etc.). Resumiendo, un gran juego, aunque quedó un poco eclipsado por los Resident evil y similares, que ofrecían lo mismo pero con mucha más acción y sangre de por medio. Como curiosidad, el infame director de cine Uwe Boll decidió hacer una película inspirada en su historia y personajes en el



año 2005. Si queréis pasar un mal rato de verdad, solo tenéis que ver este Alone in the dark en versión peliculera. El horror...

Para finalizar, comentar brevemente el que por ahora es el último juego de la serie, llamado simplemente Alone in the dark y aparecido en el mercado en 2008 sin que Infogrames tuviera nada que ver en su desarrollo. El protagonista vuelve a ser Edward Carnby, y salvo eso, poco más recuerda a la saga de la que toma el nombre; la acción vuelve a desarrollarse en la actualidad, y esta vez tendremos como escenario la ciudad de Nueva York, y sobre todo, Central Park. Hay muchas pruebas de habilidad, bastantes tiros, e incluso fases de conducción, pero poca investigación y ni rastro de Cthulhu. Si se llamase de otra forma, sería una correcta aventura de acción sin más. Pero al pertenecer a esta mítica serie uno siempre espera más, y el resultado final deja un tanto frío, aunque al menos en la versión de Wii, el terror ya se encarga de ponerlo el ingobernable sistema de control.

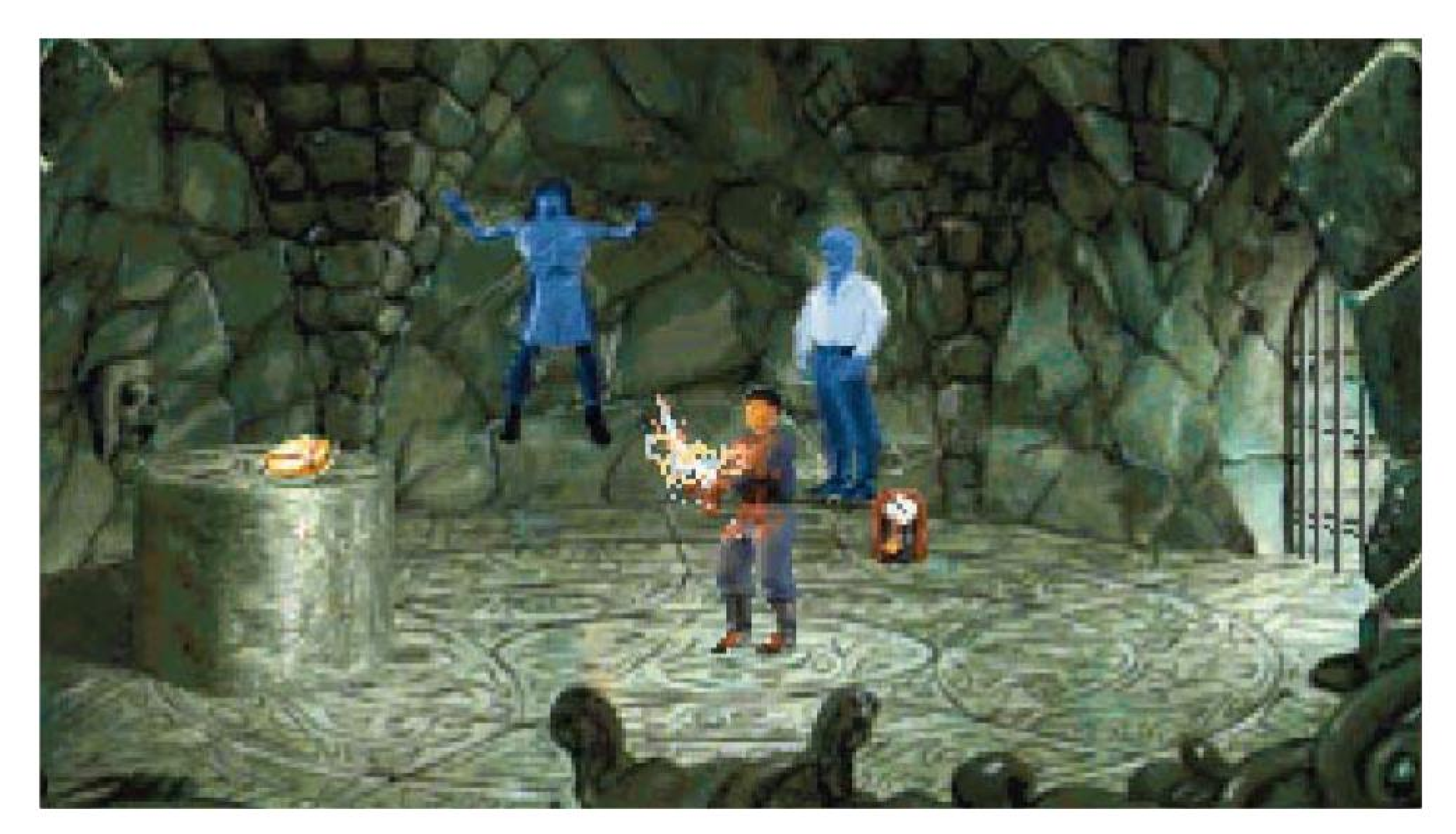
Y eso es todo lo referente -de momento- a la saga Alone in the dark en relación con H.P. Lovecraft. La influencia del autor en el primer juego fue muy fuerte, aunque luego se fue disipando en las sucesivas secuelas hasta casi desaparecer (salvo en The new nightmare). De todas formas, y hablando de influencias, puede afirmarse que la trilogía original creó el género llamado 'survival horror', y es posible que si no hubieran tenido éxito, la franquicia Resident evil no hubiese existido años después. Por lo tanto, y rizando el rizo, podría afirmarse que sin la obra de Lovecraft, no nos sonarían de nada palabras como Corporación Umbrella o Raccoon City, y por consiguiente en Japón ninguna chica se disfrazaría de Jill Valentine...



SHADOW OF THE COMET

Retrocedamos a 1993; estamos en plena crisis en España (menuda novedad), a nadie le suena todavía un tal Doom, y las aventuras gráficas son las reinas del mercado en PC. Infogrames, visto el éxito arrollador cosechado el año anterior con su primer Alone in the dark, decide programar otra aventura basada en el universo de Lovecraft, pero esta vez se decanta por una aventura más clásica, de las llamadas 'point-and-click', es decir, del mismo tipo que las creadas por LucasArts y Sierra -las grandes dominadoras del género por entonces con títulos inolvidables como Monkey island, Indiana Jones, Larry, etc.-.

El resultado fue una pequeña maravilla. Este juego nos pone en la piel de un joven reportero que acude al remoto pueblo costero de Illsmounth (notar la similitud con el tenebroso Innsmouth de Lovecraft) para cubrir el paso del cometa Halley en 1910. A partir de aquí -y no contaré mucho más para no desvelar la historia por si alguien se anima a rejugarlo- nuestro personaje hará los más extraños y desconcertantes descubrimientos mientras trata de sobrevivir los tres días que faltan para que aparezca el susodicho cometa. Recordando este juego, la verdad es que ahora se echan de menos argumentos tan trabajados y absorbentes, parece como si todos los recursos de las compañías actuales se fueran para los aspectos técnicos, cuando lo verdaderamente importante, desde mi punto de



vista, siempre ha sido que una historia te enganche, y me da igual que sea en una aventura gráfica como esta, en un 'shooter' como Half-life o en un simulador de crianza de pichones. Y para los admiradores de Lovecraft, este juego fue el no va más, inspirándose directamente en algunas de sus mejores obras, en especial en El horror de Dunwich y en La sombra sobre Innsmouth. Casi es una pequeña novela gráfica, un constante homenaje a la obra del escritor. Imprescindible en este sentido.

Por lo demás, y para ir concluyendo el análisis de esta aventura, decir en justicia que los aspectos técnicos no eran nada del otro mundo, con los clásicos gráficos pixelados hasta arriba, aunque tenían su encanto. Destacaban los primeros planos de las caras de los personajes con los que hablábamos, ya que eran copias descaradas de las caras de personas famosas, como Sean Connery, Melanie Griffith o el mismísimo Lovecraft. Desde luego eran otros tiempos.

Resumiendo, si eres de los que se queja de que en la actualidad apenas existen buenas aventuras gráficas, tira de emulador de MS-DOS y dale una oportunidad a esta pequeña joya antes de que el temible cometa Halley vuelva a sobrevolar el firmamento trayendo oscuros presagios. Merecerá la pena.

PRISIONER OF ICE

De nuevo estamos ante una aventura gráfica. De nuevo está programada por Infogrames, y de nuevo la fuente de inspiración principal de su argumento es la obra de H.P. Lovecraft (en este caso la influencia viene de la novela En las montañas de la locura, mi preferida del autor y una lectura muy recomendable de cualquier manera). En realidad este juego es la continuación no oficial pero sí espiritual de Shadow of the comet. De hecho, durante el juego, nuestro personaje conoce a John Parker, el reportero protagonista de la anterior entrega. Aunque pocas similitudes argumentales encontramos más allá de este pequeño guiño de los programadores; en este caso manejaremos a un agente secreto americano durante los albores de la 2ª Guerra Mundial, que se enfrentará -con nuestra inestimable ayuda, claro- a unos malvados nazis que quieren despertar y utilizar terribles poderes arcanos dormidos durante eones para conseguir una insuperable ventaja en la futura contienda.

Otra vez el guión y la historia es lo más trabajado en esta aventura gráfica de Infogrames, ya que consigue mezclar con maestría el aterrador universo de Lovecraft con hechos históricos reales; por ejemplo, nuestro prin-



cipal rival serán los esbirros de la Ahnenerbe, una sociedad secreta para la investigación del patrimonio de los antiguos. Pues bien, la sociedad Ahnenerbe existió realmente, estaba dirigida por el siniestro Himmler, y gracias a ella los nazis pretendían encontrar reliquias como el Arca de la Alianza o el Santo Grial para vencer a los aliados. Si encontraron algo o no nunca lo sabremos, ya que esta sociedad fue prohibida tras la guerra, pero parece ser que no les sirvió de mucho -puede que Indiana Jones también tuviera algo que ver con esto-.

En cuanto a los demás aspectos del juego, se trataba de la típica aventura 'point-and-click' como tantas otras de la época, aunque aprovechaba los avances tecnológicos de entonces (1995) para ofrecer unos gráficos preciosistas y unas escenas cinemáticas de bella factura, aunque sus contemporáneos Full throttle y The Dig le superaban en este aspecto. El único punto criticable era su brevedad y su escasa dificultad (incluso yo fui capaz de terminarme el juego sin ayuda de guía o similar, siendo la primera aventura gráfica en la que me ocurría esto), aunque lo de la dificultad es muy subjetivo, y habrá gente que agradezca pasarse un juego sin consultar 80 guías o sin tener que invocar a Cthulhu o a Shub Nigguath. El único momento de verdadera dificultad era encontrar el dichoso punto rojo, y los que hayan jugado al juego me entenderán.

Concluyendo, una muy buena aventura gráfica inspirada en los escritos de Lovecraft, que consigue enganchar desde el principio hasta el final. Y si has leído En las montañas de la locura (o incluso si has visto las pelis El enigma de otro mundo o La cosa de John Carpenter), la historia de esta expedición a la Antártida y su trágico final te sonarán de algo...

NECRONOMICON: EL ALBA DE LAS TINIEBLAS

Posiblemente este sea el juego basado en la obra de Lovecraft menos conocido de todos los tratados en este artículo, y supongo que ello es debido a que fue lanzado en una fecha (año 2000) en la que las aventuras gráficas andaban ya de capa caída, sin saber encontrar un camino claro entre la estética tradicional y las tecnologías más actuales.

En este juego se optó por un camino intermedio; usaba una vista en primera persona para los entornos que visitábamos, pero no existía ni un solo polígono en todo su diseño. Para entendernos, en vez de realizar los escenarios en 3D, los programadores de Microids decidieron usar fondos planos sobre los que se podía girar 360 grados y mirar en

todas direcciones, dando cierta sensación de profundidad pero sin llegar a convencer del todo. Y cada vez que avanzábamos, se colocaba delante nuestro una nueva imagen estática como escenario. Además, dichas imágenes tampoco es que tuviesen una gran resolución, con lo que el aspecto general era bastante tosco y pixelado, más aún si nos acercábamos a los objetos o los mirábamos en cierto ángulo. Para rematar el conjunto, tanto las escenas cinemáticas que desgranaban la historia como los primeros planos de los personajes eran paupérrimos y muy sosos, con lo que los aspectos técnicos del juego dejaban bastante que desear. Solo destacaba el excelente doblaje al español de todos los diálogos, al menos en la versión PC.

En cuanto al argumento en sí, la influencia de Lovecraft está por todas partes; la acción se desarrolla en los años 20 en las cercanías de Providence, encarnamos a un joven arqueólogo que desconoce todo lo que se le viene encima, hay objetos arcanos y maldiciones, personajes siniestros... y por si fuera poco, un joven amigo nuestro se ha vuelto loco y tendremos que ayudarle. Incluso en la portada de la caja pone 'inspirado en la obra de H.P. Lovecraft', lo que demuestra claramente sus intenciones, aunque titulándose Necronomicon, poca falta le hacía. No obstante, su principal fuente de ideas es la novela El caso de Charles Dexter Ward (de hecho, el amigo enloquecido que nos visita nada más comenzar la aventura se llama así). Vamos, que parece que el objetivo principal del juego es hacerse una compra obligada para los seguidores del escritor. Y para estos no es una mala adquisición, aunque el resto de mortales solo verá una aventura gráfica más del montón, sin nada que la haga destacar especialmente.



Resumiendo; si os gustan las aventuras gráficas, las hay mucho mejores, y si os gusta la obra de Lovecraft, mejor leed cualquiera de sus libros.

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Para el final dejo al que considero el mejor juego basado en la obra de H.P. Lovecraft lanzado hasta la fecha (en dura pugna con el primer Alone in the dark, por supuesto). Realizado en 2005 por Headfirst Productions (anteriormente conocidos como Adventure Soft, los creadores de la genial y entrañable saga Simon the socerer), este título es en realidad una aventura gráfica metida en el cuerpo de un 'shooter' en primera persona. Precisamente por esto, no fue muy bien recibido en su momento por el gran público, ya que parecía por las capturas del juego que estábamos ante un título de acción y disparos a mansalva tipo Half-life o Unreal, cuando en realidad la aventura y la investigación eran lo fundamental en Dark corners of the earth, quedando la acción como algo secundario y casi siempre a intentar evitar.

La historia es una de las más intrigantes y absorbentes que se pueden disfrutar en un videojuego; encarnamos a un joven detective privado de principios del siglo XX, que tras investigar los aberrantes sucesos ocurridos en una mansión ocupada por una extraña secta, se vuelve completamente loco y sufre un ataque de amnesia, pasando los años siguientes entre el psiquiátrico de Arkham y otros lugares que ni recordamos. Tras estos sucesos -

Los 16 bits nos dejaron incontables muestras de RPG de calidad. Muchos la siguen considerando hoy en día la época dorada del género

que viviremos en primera persona en una especie de aterradora introducción jugable-, el juego propiamente dicho comenzará cuando nuestros servicios vuelvan a ser requeridos para investigar una extraña desaparición en el tranquilo y solitario pueblo costero de Innsmouth. Tras este prometedor inicio, nos encontraremos deambulando por sus oscuras calles intentando averiguar todo lo que podamos, mientras intentamos sobrevivir al ataque de criaturas de pesadilla con las escasas armas existentes. Pero sin duda, lo más original de esta aventura es que tendremos que evitar volvernos completamente locos ante los espantos que presenciamos, ya que de no vigilar adecuadamente nuestros niveles de cordura, veremos con estupor como nuestro personaje se suicida de forma irremediable.

Y esto es solo el principio, aunque no desvelaré más por si alguien se anima a dar una oportunidad a este estupendo juego. Solo decir que, si os gusta la obra de Lovecraft, esto es lo más parecido a meterse en uno de sus libros y ser el centro de la historia. Sentiremos la misma angustia e indefensión que los protagonistas de sus relatos, y poco a poco iremos revelando un oscuro y ancestral secreto que pondrá a prueba todo lo que damos por sentado, amenazando a nuestro pequeño e insignificante mundo humano...

Si por el contrario no sois fans de Lovecraft, es posible que los gráficos un tanto 'cuadrados' y la falta de acción os echen para atrás, pero este juego no pretende ofrecer tiroteos intensos y precisos al estilo Far cry o Call of duty, sino que es una aventura que lleva el término 'survival horror' a su extremo, a la vez que narra una historia intensa y genial. Dadle una oportunidad y tened un poco de paciencia en los primeros compases del juego; la recompensa merecerá la pena, ya que este título está al nivel de los primeros Resident evil y Silent Hill. Y eso son palabras mayores.

El único e inexplicable punto negativo es que este juego fue puesto en venta -al menos en su versión PC- sin traducir a nuestro idioma, con lo que era prácticamente imposible enterarse de nada si uno no era buen conocedor de la lengua de Sheakespeare. Afortunadamente, grupos de seguidores se curraron traducciones estupendas de todos los diálogos, las cuales se pueden descargar e instalar en el juego con suma facilidad -desde aquí recomiendo la página clandlan.net, en la que encontraréis la traducción de este título y de otros muchos-.

Concluyo ya, con la esperanza de que los lectores que hayan aguantado hasta el final del artículo no estén deseando sacrificarme a la Gran Raza de Yith por torturarles con este montón de palabras. Solo pretendía hacer un pequeño homenaje al inigualable H.P. Lovecraft por los buenos momentos que me ha proporcionado la lectura de sus libros -y jugar a los anteriores juegos inspirados en ellos, claro-. Y si alguien no lo conocía, espero que haya servido para animarle a leer alguno de sus fantásticos relatos, aunque recordad:

Ph´nglui mglw´nafh Cthulhu R´lyeh wgah´nagl fhtagn!

O, lo que es lo mismo:

¡Por Cthulhu, hay oscuros misterios que es mejor no desvelar!

ALBERTO
cedido por
WWW.PIXFANS.COM

Algunos más influenciados

Dark seed y su continuación, dos aventuras gráficas con diseños de H.R. Giger, fan incondicional de Lovecraft.

El primer **Quake**, en donde tenemos como enemigo final ni más ni menos que a Shub Niggurath, dios de la fertilidad en la cosmología del autor.

Eternal darkness, maravillosa aventura de GameCube con muchas referencias a sus relatos -incluso si perdemos la cordura, comenzarán a suceder cosas extrañas-.

Clive Barker´s Undying y Jericho, dos juegos de acción basados en la obra de Clive Barker, uno de los escritores actuales -junto a Stephen King- que más reconoce la influencia de Lovecraft en sus creaciones.

Amnesia y la saga Penumbra, unas estupendas -y aterradoras- aventuras gráficas que usan muchos de los elementos de sus libros (además el protagonista se llama Phillip, y su padre Howard, un claro homenaje a los nombres del escritor).

Incluso **Guitar hero: Metallica** contiene una clarísima alusión al genio de Providence y a su mitología de terrores cósmicos, ya que en el escenario final aparece una criatura con tentáculos que recuerda poderosamente a un tal Cthulhu...


+ 20 rebeldia
Shepard no deberias ser tan brusco
Tus acciones de rebeldia podrian darte problemas en el futuro


esa noche...
¿que te ha parecido la cena?


una delicia
una mierda
bueno,¿y aqui cuando se foll..?
¿a esto lo llamas una cena?


¿no te ha gustado?


...


bueno...


te lo dij
¡CALLATE!



JUEGANDO

BY TREVERON

"GAME FREAK ANUNCIA UNA ENTREGA DE POKEMON AMBIENTADA EN EL JAPÓN FEUDAL"

http://treveronsparadox.blogspot.com

La nueva vieja Nintendo



El artículo que os traigo hoy pretende ser un trabajo de "historia de los videojuegos". Si bien nuestro mundillo es pequeño y joven comparado con cualquier otro movimiento que se haya merecido el honor de tener una "historia" propia, éste es está lleno de cambios en espacios muy cortos tiempo y de situaciones que muchos conocemos en primera persona, por lo que es igualmente interesante y merecida el que la sometamos a análisis

Y el objeto del análisis de este artículo es la empresa nipona de la que llevo siguiendo los pasos desde mi tierna infancia: Nintendo. Al igual que muchos me he criado con una GameBoy en la mano, por lo que la conozco bien. Pero no me crié con la NES, ni soy japonés -y, encima, español, que como sabéis fue una nacionalidad "marginal" en el contexto videojueguil hasta hace por los menos 15 años- por lo que hay cosas que se me han escapado de esta compañía. Momentos que no viví.

Y, ahora -o más bien desde hace un par de años- parece que Nintendo ha entrado como en una nueva "fase" en la que, en mi opinión, parece que se ha puesto "manos a la obra" en resarcir a todos aquellos que se perdieron sus momentos. Buen ejemplo de ello es la nueva obra del estudio para una de sus sagas más olvidadas: "Kid Icarus", con el reciente "Kid Icarus: Uprising" de 3DS.

Pero no es el único ejemplo. Desde hace unos años Nintendo no deja de homenajear y "remakear", si me permitís la expresión, no sólo sus sagas antiguas y "japan only" (esto es, que no salieron de Japón), sino también incluso vuelve a sacar del "baúl de los recuerdos" viejos y no tan viejos "sleepers" para darles una "segunda oportunidad". El mejor ejemplo de ello es "Luigi's Mansion 2" que es, a todas luces, un intento del estudio por resarcirse del poco éxito económico y mediático (que no técnico y social) que tuvo "Luigi's Mansion" en ese "pequeño fracaso" lleno de obras maestras que fue la GameCube.

Y la lista sigue: "Kirby Super Star Ultra", "Golden Sun Oscuro Amanecer", "Metroid Other M", "Metroid Prime Trilogy", "Donkey Kong Country Returns", "Fire Emblem Shadow Dragon Remake", "Lylat Wars 64 3D"... ha sido como si, de repente, Nintendo se hubiera dado cuenta de que tenían un baúl en el estudio lleno de obras maestras olvidadas. Y, en mi opinión, ha sido así y gracias a un juego al que yo creo que deberíamos agradecer este "cambio de política" de Nintendo, inde-

pendientemente de su calidad. Y ese juego es "Super Smash Bros. Brawl".

Al hacer el "SSBB", como lo llaman en los foros y en gran parte de internet, Nintendo se obligó a si misma a hacer un homenaje por todo lo alto a su compañía. Vale, podría decirse que no tienen abuela, pero al hacerlo se percataron de todo lo que habían tenido... Y todo lo que podrían hacer con ello si lo recuperaban (especialmente dinero, claro está). El estilo de Pit en "Uprising" (claramente importado del rediseño que se hizo exclusivamente para SSBB) parece una pista de esto.

Claro, que podríamos pensar... ¿Porqué no ocurrió eso antes con "Super Smash Bros. Melee" o, incluso, con "Super Smash Brothers"? La razón es doble.

Por un lado está la Wii. Seamos sinceros: Nintendo no vendía tanto una consola desde la GameBoy. Estoy seguro de que muchos que leéis este artículo tendréis una Wii (e incluso una copia del SSBB) pero no una GameCube o una Nintendo 64. Eso ayudó a difundir más el "patrimonio histórico" que Nintendo presentó en ese juego y, con ello, sirvió de "sonda" a la compañía, que pudo ver qué opinaba la gente acerca de personajes que Nintendo tenía pero nadie lo sabía.

Y por otro está internet. Cuando SSBB salió este tenía una fuerza que no tenía cuando salieron las entregas anteriores de la saga "Super Smash Brothers". Blogs, foros y, especialmente, las





"wikis" (Wikipedia y las páginas asociadas de la red Wikia) se encargaron de explicar con pelos y señales a cada videojugador quien eran personajes como Pit o R.O.B., nunca antes vistos en tierras hispanas e incluso anglosajonas. Con ello la difusión fue enorme y los movimientos de "reivindicación" de sagas olvidadas han sido muy numerosos desde entonces (los cuales demostraban a Nintendo que las viejas fórmulas podían triunfar otra vez).

Con ello, SSBB se revela como el "pistoletazo de salida", la causa y a la vez la "probeta de laboratorio" de una nueva Nintendo, una Nintendo que recupera sus raíces y las usa en su beneficio contra las otras dos compañías de la "Triple Entente" del mercado videojueguil (Microsoft y Sony, por si las desconocíais, que espero que no fuera así), que carecen de una historia tan larga y rica como la suya (con ello no estoy diciendo que sean "inferiores" o "peores", mucho cuidado).

Pero, me atrevería a decir que hay algo más. Algo que no es homenaje y buenas intenciones. Y algo que no es para nada algo bueno. Y ese algo es el agotamiento.

¿Son esta oleada de remakes el signo de una Nintendo cansada y sin nuevas ideas? ¿O acaso Nintendo se ha dado cuenta que no podrá tirar siempre de Mario y de Zelda (sus sagas reina) para gobernar y sobrevivir al mercado? Señores, sólo el tiempo podrá decirnos si esta nueva pero a la vez vieja Nintendo no está ocultando una enfermedad que muchos ya ven en muchos estudios de antigüedad similar.



PABLO FRANCO
MONOTEMÁTICOSFM
98.4 RADIÓPOLIS



la quimio
jugando
se pasa
volando...

Spiritual Warfare



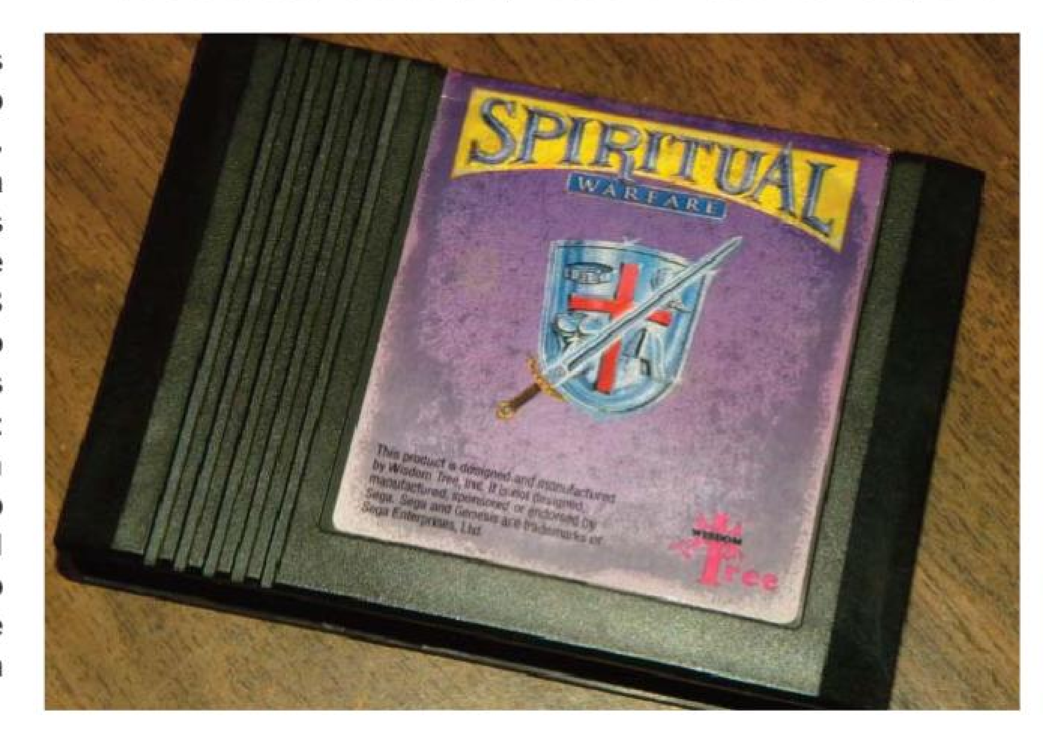


Por tercer mes consecutivo analizamos el trabajo de Wisdom Tree a la hora de crear juegos no licenciados de inspiración bíblica para la 16 bits de Sega. Y en el caso que nos ocupa, el resultado es difícilmente superable... ¡por malo!

Ya hemos comentado tanto **Exodus**, primer título de Wisdom Tree para Mega Drive, como su secuela, **Joshua & the Battle of Jericho**. Ambos son juegos de puzzle paupérrimos a nivel técnico, pero que evidencian un encomiable trabajo de diseño de niveles aparte de las nada sutiles referencias bíblicas, metidas con calzador.

El tercero de estos títulos es un anodino *action RPG* al estilo de Zelda o, más concretamente, de la primera entrega de Zelda para NES. De hecho, estamos ante un *port* del original que Wisdom Tree desarrolló para la 8 *bits* de Nintendo, y cuando digo *port* lo digo en el sentido más estricto que permite el término: sus creadores no se molestaron en mejorar el más leve aspecto de **Spiritual Warfare** al convertirlo a una consola mucho más potente. Pero es que tampoco en NES se trataba precisamente de un juego puntero. Más bien parece que, en algún momento, las mentes "pensantes" de Wisdom Tree llegaron a la conclusión de que lo que el mundo necesitaba para salir de la ignorancia espiritual era... ¡un clon de Zelda con ingredientes religiosos!

Lo triste de esta idea es que, bien desarrollada, podría haber resultado un aporte interesante para el catálogo de ambas consolas. Sin embargo, ya desde que lo ponemos en marcha, es fácilmente apreciable el nivel *amateur* (por decir algo) de esta creación. La opción de desactivar la música desde el menú inicial debería hacernos sospechar.



Resulta que los temas musicales son tan simples como en los demás juegos de Wisdom Tree, pero aún peores. Habrá como mucho tres instrumentos distintos, nunca sonando simultáneamente, y tras un par de vueltas por esos tristones escenarios sentiremos cómo nos taladran el cerebro.

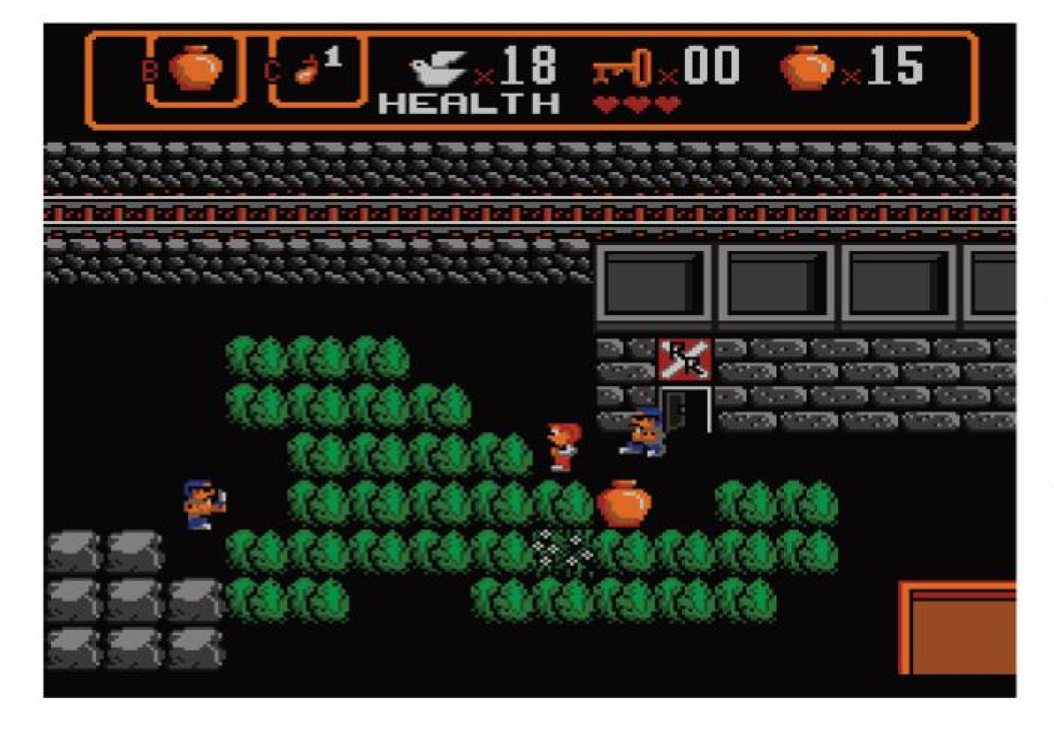
Y es que tanto los escenarios como los *sprites* de los personajes parecen sacados de aquellos primeros juegos en memoria de nuestras viejas Atari. Fondos totalmente negros, escasísimos colores, *frames* de animación mínimos... Y entre eso y el lamentable apartado sonoro, una partida medio seria de Spiritual Warfare se convierte en una experiencia frustrante.

Aunque tampoco podemos decir que todo sea negativo. Es cierto que se aprecia cierta imaginación (o al menos esfuerzo) en la disposición de habitaciones secretas y en algunos (sólo algunos) combates con jefes de fase. Aparte de eso, el machote de Link nunca lanzó frutas o flechas "espirituales" a sus enemigos para sacarlos del paganismo, ni utilizó unas extrañas vasijas explosivas para exorcizarlos, ¿verdad que no?

Todo esto suena a broma pero no lo es. Es más, una vez el enemigo "poseído" explota (quiero decir, es exorcizado), lo que queda es el demonio de su interior, que vendrá a atacarnos y deberemos dispararle de nuevo. Un detalle interesante si tenemos en cuenta el tipo de juego en el que nos movemos. Tampoco son broma las preguntas que nos harán los ángeles antes de premiarnos con oro o nuevos objetos, como el Cinturón de la Verdad (parte de la Armadura de Dios, que iremos recolectando), que nos permitirá empujar obstáculos. Hombre, ¿cómo no iba a darnos ese poder un objeto llamado Cinturón de la Verdad? ¡Si está clarísimo!

No hay muchos motivos por los que se pueda recomendar la adquisición de Spiritual Warfare. Al menos, a mí sólo se me ocurren tres posibilidades: que uno sea un coleccionista-completista que busque hacerse con todo el catálogo de la 16 bits de Sega (y el coleccionismo como tal es un concepto que nunca he entendido del todo); que seamos auténticos fanáticos del género y queramos probar todos los RPG de Mega Drive (y siempre se nos escapará alguno taiwanés no licenciado que no se haya traducido); o incluso que, por sus modestas virtudes, este juego se nos haga divertido. Sí, divertido, aunque sólo sea por las habitaciones y los objetos escondidos y la ocurrencia del demonio que sale de un enemigo derrotado. Pero, claro, uno monta en cólera después de caer muerto por enésima vez ante esos enemigos tan repetitivos y con esos patrones de movimiento siempre iguales. Y si contamos con vidas infinitas, ¿para qué la opción del *password*? Y ya que estamos, ¿por qué un *password* tan rematadamente largo?

Si algo tienen los juegos de Wisdom Tree, como ya hemos visto, son buenas intenciones, tanto las obvias (los ingredientes religiosos que normalmente no pegan demasiado) como las que más nos cuesta ver a priori (el ingenioso diseño de niveles de Exodus y de Joshua). Pero parece que desarrollaron un sonido de auténtica risa y lo mantuvieron para todos sus juegos, al menos en Mega Drive, y en el aspecto gráfico tampoco se herniaban. La conversión de Spiritual Warfare de NES a Mega Drive constituye, como mucho, una anécdota en un género que, por otro lado, tampoco abunda en esta consola.

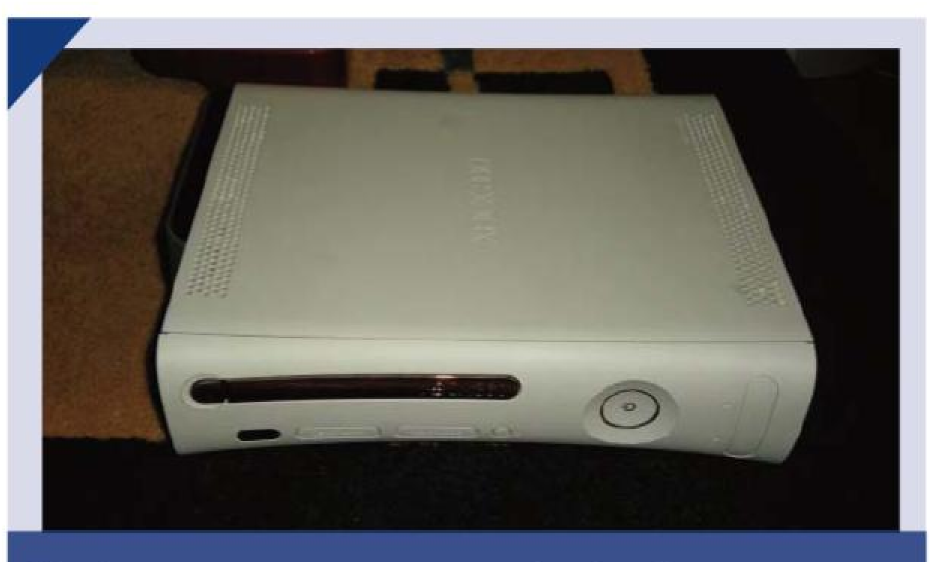


CARLOS OLIVEROS
hombreimaginario.com



Una X360 que no lee los juegos

Con el paso del tiempo, los lectores de las consolas necesitan un pequeño calibrado. Aquí te contamos cómo puedes hacerlo



El primer paso no es otro que el retirar la carcasa para poder acceder hasta donde está el lector. Es un proceso un tanto laborioso por culpa de las pestañas



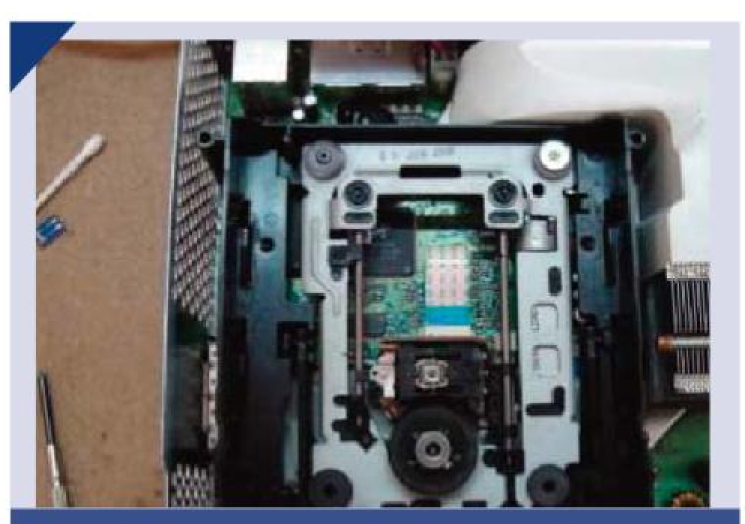
Con acceso al lector, debemos desconectar los cables de alimentación y lectura de datos. Hay que tirar de forma firme ya que están bastante incrustados

Los primeros años de andadura de la sucesora de Xbox no fueron precisamente un camino de rosas. Graves errores en el diseño y montaje del hardware dejaron tras de sí un auténtico reguero de máquinas caídas en la batalla. Un gran porcentaje de todas ellas nunca más volvieron a correr un juego en sus entrañas. Poco a poco, y con las sucesivas revisiones, el problema fue paliándose. Y aunque la sombra de la muerte súbita seguía latente, los porcentajes de consolas sin remedio comenzaban a acercarse a la línea que marcaba lo asumible.

Pero al margen de estos problemas, se presentaban otros propios del desgaste y uso de cualquier máquina que incorpora un soporte de lectura. Con el paso del tiempo muchos usuarios han ido experimentando como sus juegos de X360 dejaban de ser leídos. Mientras que los discos DVD y los juegos originales de Xbox no presentaban mayor inconveniente. La razón de este contratiempo es bien sencilla: la lente necesita un reajuste de potencia. Un proceso sencillo que no requiere de mayor habilidad a la hora de ponerlo en práctica. Lo que más nos va a costar va a ser comenzar a desmontar la máquina. Comencemos entonces a surtirnos de una buena cantidad de destornilladores y pongámonos manos a la obra.



Con el lector fuera de la máquina, es hora de quitar los cuatro tornillos superiores para poder llegar a sus entrañas

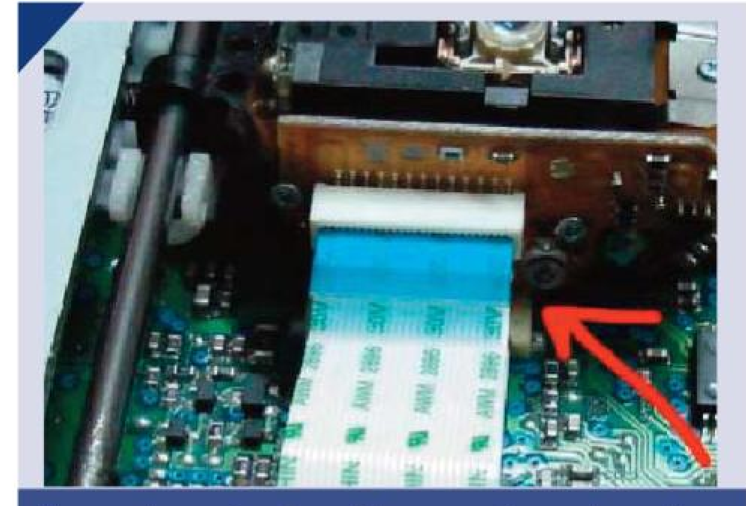


Ya sin la carcasa protectora, podemos volver a dejar el lector en su habitáculo original para poder trabajar en él

Con la bandeja abierta, controlamos visualmente la altura del soporte con respecto al lector. En la mayoría de los casos no es necesario regular la altura, ya que rara vez se descoloca de su sitio



Pero si detectamos demasiada holgura entre ambas partes, la podemos graduar gracias a los dos tornillos de plástico que se ven en la imagen. Un simple alicate de puntas nos vale para poder maniobrar



Normalmente el problema esta en la potencia del lector. Si quitamos el conector plano podemos acceder a las resistencias



Debemos manipularlas muy suavemente, las dos a la vez y con sumo cuidado. Una vez terminado, montar y cerrar


"Donde no distinguirás la realidad de la ficción"
"Tus sueños... nuestra inspiración"
- CÓMIC
- ILUSTRACIÓN
- CONCEPT ART
DARKRAIN STUDIOS
http://darkrainstudios.blogspot.com/

porque a nosotros nos leen
lo que otros sueñan



ISSN 2014-4652